
CONEXIÓN
MANGA
EDITO POSTER
Nº 311
$35.00 MX
$3.75 USD
facebook
I WON´T SWIM FOR YOU:
TRAZOS FIRMES CON UN FUTURO PROMETEDOR
B1A4
DIVERSIÓN Y ORIGINALIDAD MUSICAL
TOKYO GHOUL √A
REGRESA EL SUSPENSO
Google play
App Store
311
$35.00 MX/$3.75 USD
7 509761 103782 00311



DIRECTORIO

JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

Judith D.
Nozomu Rodríguez
Cachetada con Guante Blanco
Izzaki
Paulina Olvera
Zorro de Seda
Chibi-Chío
Arthur Wolf
Ivonne López O.
Sunako Ye-Seul
Arturo Vázquez "Lobo"
Angel Princess & GojI
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

KAREN MARTÍNEZ BURGOS
DISEÑO GRÁFICO

J. A. DÁVALOS Q.
KAREN MARTÍNEZ BURGOS
CALIDAD DIGITAL

YANAI GONZÁLEZ NÚÑEZ
CORRECCIÓN DE ESTILO

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ



Anime, manga, cómic, videojuegos, cine, música, diseño, etc. El medio independiente o indie a barca desde los elementos más sencillos de la creatividad, hasta aquellos que rivalizan con grandes casas productoras. Desde hace algún tiempo, los artistas y creativos se han cobijado en el manto de lo que otrora era una corriente subterránea, pero que gracias a diversos movimientos culturales y sociológicos, relacionados directamente con las redes sociales, han podido surgir como una nueva vertiente creativa, alejada del control de las corporaciones y alojada en las manos de sus creadores. ¿Quién hubiese pensado tiempo atrás, que aquellos creativos tan menospreciados, revolucionarían a medios tan centralizados como lo eran la música, los videojuegos y el cine? Hoy día, gracias a estos revolucionarios de la creatividad y a la facilidad que otorga internet para publicitar y distribuir sus creaciones, tenemos a nuestro alcance nuevas propuestas e ideas, de las que de otra manera ni siquiera habríamos oído mencionar; es por esto que nuestra revista, a través de la sección Proyecto Indie, dirigida por nuestra querida (y un poquito descarada) compañera Cachetada con Guante Blanco, se ha dado a la tarea de crear un espacio de crítica y análisis en dónde conocer las nuevas propuestas, tanto nacionales como internacionales, ya que si algo caracteriza a la escena independiente es su carácter universal, donde todo mundo puede –y merece– aportar y conocer las corrientes creadas por los nuevos valores del arte y el entretenimiento.

CONTENIDO



PORTADA

ANIME

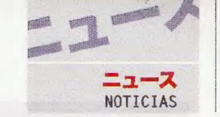
MANGA

REPORTAJES

SECCIÓN BN

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM  CONEXIÓN MANGA OFICIAL  CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA No. 311. Publicación quincenal. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F., Tel. 5591-1400 y 5591-1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128 - 6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS POR CODI/PERNAS Serapio Rendón #87. IMPRESA EN: VAJ Impresos, Poniente 140, No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 02300. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx.





BREVES
DE CONEXIÓN MANGA

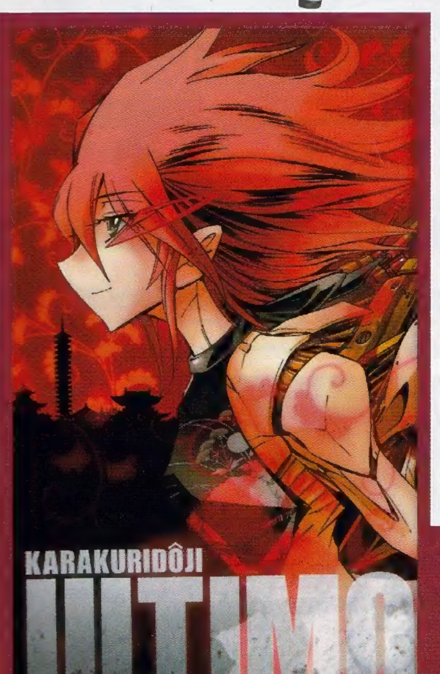
Por Judith D.

OK, ÚLTIMAMENTE MI EDITOR ME REGAÑA POR EXTENDERME EN MIS ENTRADAS, ASÍ QUE SIN MÁS PREÁMBULOS SE LAS DEJO IR JEFE, Y NO ES ALBUR, JAJAJA...



SECUELA DE LITTLE WITCH ACADEMIA EN PUERTA

Para todos los que se quedaron picados con el final de ***Little Witch Academia*** en 2013, este año podrán calmar sus ansias ***"indie"***, ya que gracias a la campaña realizada tiempo atrás, a través de la página ***Kickstarter*** —en la cual se logró recolectar la nada despreciable cantidad de 625,518 dólares—, este año podremos disfrutar de la secuela de esta obra de arte creada por el estudio Trigger. La película que llevará el título ***Little Witch Academia: Mahou Shikake no Parade***, tendrá una duración de 40 minutos; desafortunadamente sólo se podrá disfrutar en cines nipones, pero para el resto del mundo se prepara una edición especial en Blu-ray, que incluirá comentarios de los realizadores, un ***making-of*** de la producción, el soundtrack original y un libro que contendrá material inédito y bocetos previos. Aún no hay fecha oficial de estreno, pero los chicos de Trigger prometen que éste será el año de ***Little Witch Academia: Mahou Shikake no Parade***; estén pendientes.



MANGA KARAKURIDOUJI ULTIMO, FINALIZA EN JULIO

El proyecto manga creado entre el rey del cómic, **Stan Lee** (***Spider-Man***), y el ***sensei*** **Hiroyuki Takei** (***Shaman King***), llegará a su fin el próximo mes de julio. Este título comenzó a publicarse en las páginas de la ***magazine Jump Square*** en el año 2009, siguiendo la historia de dos robots milenarios llamados Vice y Ultimo. A pesar de que en repetidas ocasiones se ha anunciado un proyecto animado basado en este título, aún no hay nada en concreto.

MANGA YOKUONI APADRINÓ LA PORTADA DE LA NUEVA SHONEN MAGAZINE R

El 20 de abril se lanzó una nueva edición de la ***Shonen Magazine*** que llevó por título ***Shonen Magazine R***. La portada fue engalanada con una ilustración del manga ***Yokuoni*** de **Mitabi Irohara**; otros de los títulos que aparecerán dentro de las páginas de la nueva publicación serán: ***Q.E.D: iff -Shomei Shuryo-*** de **Motohiro Katou**, ***Dark Ivory*** de **Ryu Mizunagi** y ***Kyoko Suiri***, trabajo realizado entre la dupla formada por **Midori Katazaka** (mangaka) y **Kyou Shirodaira** (guionista). La periodicidad será bimestral y saldrá a la venta cada día 20 del mes par.



LA APP COMICO APORTA NUEVOS TÍTULOS PARA SU VERSIÓN ANIMADA

En el número anterior les platicamos sobre la aplicación para visualizar manga gratuito llamada ***Comico***; ahora les comento que cinco mangas serializados a través de esta aplicación serán llevados a la pantalla chica, los títulos son: ***ReLIFE***, ***Momokuri***, ***Nambaka***, ***Super Short Comics*** y ***Narudoma*** —este último ya tenía un anuncio de una próxima versión animada poco antes de esta nota—. Los estrenos se lanzarán entre el 2015 y 2016, siendo los títulos ***Super Short Comics*** y ***Narudoma*** los primeros que comenzaron su emisión durante la temporada en curso (primavera). Cabe mencionar que la popularidad del título ***ReLIFE*** ha dado como resultado su publicación física, con un total de tres tomos publicados bajo el sello NHK Pla Art.





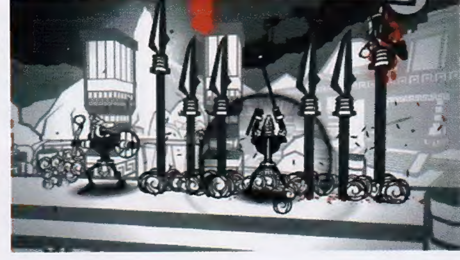
AZTEZ

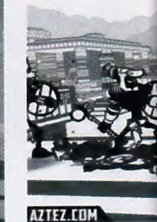
EL IMPERIO ESTÁ EN PELIGRO

Por Nozomu Rodríguez



HASTA LA DÉCADA PASADA, EL DESARROLLO DE UN JUEGO DE VIDEO ERA UNA TAREA QUE REQUERÍA EL ARDUO TRABAJO DE DECENAS O CIENTOS DE PERSONAS. EL DÍA DE HOY, ESA ÉPOCA PARECE HABER QUEDADO ATRÁS, PUES LA TECNOLOGÍA Y LAS HABILIDADES NECESARIAS PARA CREAR VIDEOJUEGOS IMPRESIONANTES ESTÁN AL ALCANCE DE TODOS.





AZTEZ.COM



Ejemplo de esto es ***Aztez***, un título creado por la modesta compañía estadounidense Team Colorblind, compuesta únicamente por dos personas: el diseñador gráfico **Ben Ruíz** y el programador **Matthew Wagner**.

LA MISIÓN DE UN GUERRERO

La trama de ***Aztez*** es sumamente sencilla. El jugador toma el control de un guerrero mexica que tiene la misión de proteger la ciudad milenaria de Tenochtitlán de invasores indeseables, al mismo tiempo que busca extender lo más posible las fronteras del poderoso imperio azteca.

Este juego es único en su tipo, ya que combina la emoción de un ***Beat 'em up*** en segunda dimensión con la estrategia de un sistema de batalla al estilo de un RPG y algunos elementos propios de los clásicos videojuegos de plataforma en tercera persona. Esta combinación se da de una manera completamente novedosa, pues los segmentos de combate cuerpo a cuerpo y por turnos se presentan por separado, a diferencia de otros juegos tradicionales con características similares.

Otra combinación interesante que nos ofrece este título es la que aparece en el campo de las gráficas. Los diferentes escenarios recrean el entorno del México prehispánico de una manera nunca antes vista, pues la acción se desarrolla completamente en blanco y negro, excepto por las frecuentes explosiones de sangre roja, lo cual le añade dramatismo a la aventura.

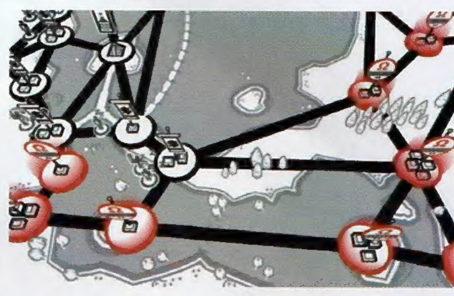
El único fallo que se le puede encontrar al videojuego es que su duración parece ser demasiado corta, defecto que, sin duda, se ve compensado con la posibilidad de poder volverse a jugar incontables veces sin que la experiencia sea la misma en dos ocasiones distintas, gracias a la gran variedad de armas, movimientos especiales y logros que el título ofrece en cada partida.

UN GRAN PROYECTO CON GRANDES DIFICULTADES

A pesar de que numerosos especialistas señalan que actualmente vivimos en la época de oro de los videojuegos independientes, lo cierto es que los desarrolladores que no cuentan con el respaldo de grandes compañías a menudo se encuentran con muchas dificultades a la hora de lanzar su producto al mercado, ya que las empresas ya consolidadas suelen ocupar gran parte de los medios de distribución.

Aztez no ha logrado escapar de estos problemas, pues, desde su anuncio en 2013, el equipo de producción ha tenido que retrasar su lanzamiento en numerosas ocasiones. Al principio, el juego estaba programado para estrenarse en la primavera de 2014 para las plataformas Windows, MAC y Linux. Sin embargo, el debut tuvo que ser aplazado para finales de ese mismo año. Actualmente, el desarrollo del proyecto se encuentra en una pausa indefinida y, tanto Team Colorblind, como los muchos fans que el título se ha ganado, tienen la esperanza de que el lanzamiento pueda darse en algún punto de 2015. Ante este escenario, resulta un tanto triste mencionar que la joven empresa tenía planeado distribuir su producto también para las consolas portátiles PSVita y Nintendo 3DS, siempre y cuando la respuesta del público fuera favorable.

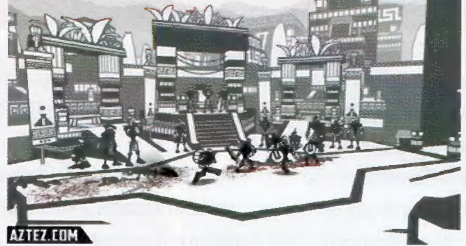






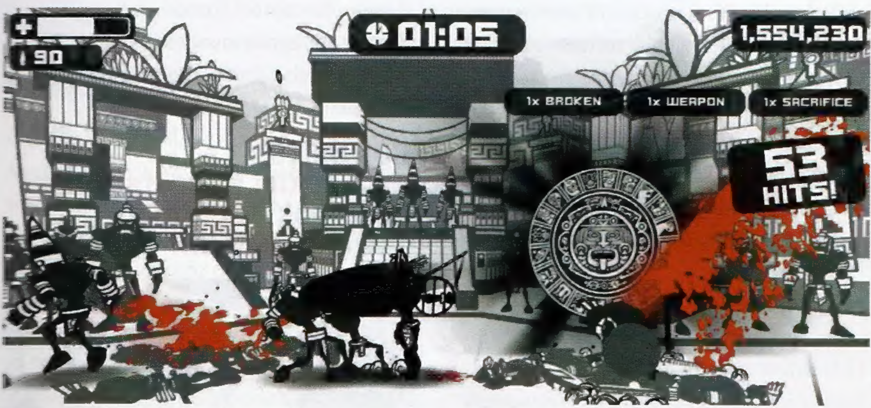










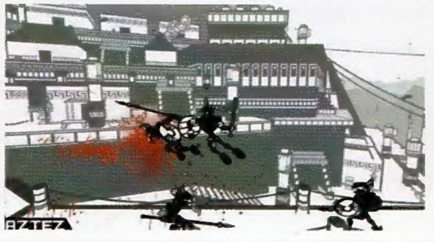


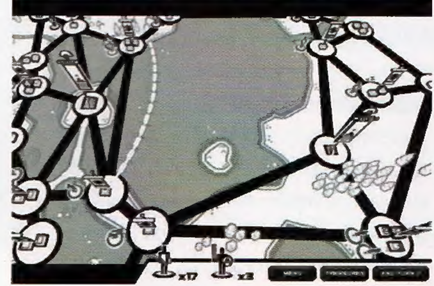
UNA GRAN PROMESA

Con gráficas que recuerdan a juegos clásicos del Game Boy original, mezcladas ingeniosamente con la fluidez y jugabilidad de títulos modernos, ***Aztez*** promete grandes cosas para una nueva generación de gamers.

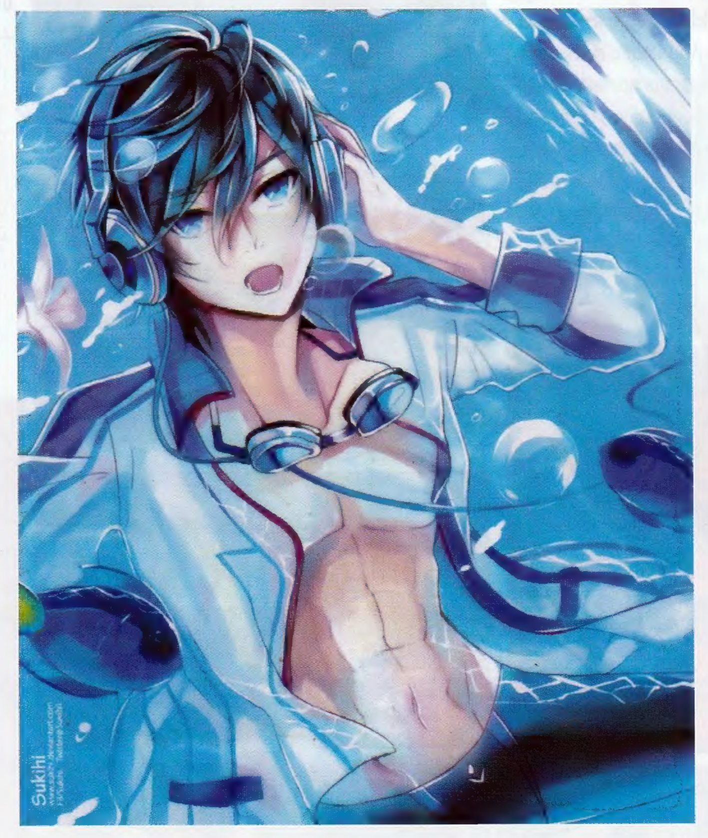
Sin duda, sería una pena que un proyecto tan ambicioso se perdiera para siempre y nos privara de una experiencia tan innovadora. De manera que lo único que nos queda es esperar y desearle lo mejor a este dúo de emprendedores.







I WON'T SWIM FOR YOU: FREE! FANBOOK ★RIN X HARUKA R18



TRAZOS FIRMES CON UN FUTURO PROMETEDOR

Por Cachetada con Guante Blanco

¿SABEN ALGO?, ÚLTIMAMENTE HE RECIBIDO MENSAJITOS, DONDE BÁSICAMENTE MENCIONAN QUE, COMO PERSONA "SOY UN ASCO", AÑADIENDO EL ¿CÓMO ME ATREVO A JUZGAR EL TRABAJO DE LOS DEMÁS?, Y SABEN UNA COSA —ME ENCANTA ESCUCHAR ESO—, SIGNIFICA QUE ESTOY HACIENDO BIEN MI TRABAJO. Y ES QUE A CASI NADIE LE GUSTA RECIBIR CRÍTICAS, Y LOS QUE LAS ACEPTAN, ESTÁN LISTOS PARA AVANZAR Y MEJORAR EN SU TRABAJO, CLARO SIEMPRE Y CUANDO LO TOMEN DE MANERA OBJETIVA; Y ES PRECISAMENTE LO QUE HARÉ EN ESTE MOMENTO, "JUZGAR OBJETIVAMENTE".

DULCE YAOI DE MIS MAÑANAS

En esta ocasión, daré mi punto de vista de un trabajo que mi siempre apreciado (nótese el sarcasmo) editor, encontró hurgando entre la isla de fanzines de la TNT GT9; el título es ***I WON'T SWIM FOR YOU***, un fanzine de corte yaoi ideado por la joven artista **Suki**, que homenajea a la popular serie ***Free!*** A primera vista parece un trabajo muy profesional, pero he aprendido a no juzgar un libro por su portada (por más bonita que ésta sea), aunque después de la quinta página, el dolor de mi lengua viperina entre mis dientes fue un claro indicio de mi error, pero desmenucemos este producto parte por parte.

En primer lugar, debo darle un punto por la calidad, tanto del material como de la impresión; ciertamente el intento por emular la calidad del típico "doujinshi nipón" fue bien logrado, pero el hecho de presentar el título en inglés me pone a pensar si tiene claro el público al que va dirigido... pero bueno, el par de "trading cards" que acompañan al producto me hace "voltear momentáneamente", así que seamos buenos y pasémoslo por alto. El producto nos recibe con una agradable portada bellamente ilustrada, algunos detalles anatómicos no impiden disfrutarla; hay que recalcar que el apartado del diseño es un aspecto que muchos independientes pasan por alto, mas no en este caso.

Los interiores brillan por la calidad del trazo y los acabados, la anatomía también está bien estudiada; aunque en algunos casos los cuerpos se sienten demasiado rígidos (soltura por favor) la composición de las viñetas denota dedicación, pero la falta de fondos en ciertas páginas crea monotonía —vamos, ese pretexto de que el manga no necesita fondos ya no es aplicable—. La historia es punto y aparte; si bien no les contaré de qué va este trabajo, sí les puedo mencionar que tanto las situaciones como la continuidad mantienen la coherencia. Olvídense de saltos argumentales y situaciones forzadas, los personajes saben bien a lo que van y cómo obtenerlo, un punto más para los creativos. Eso sí, definitivamente este es un producto para mayores de 18, pero no por eso cae en lo vulgar, sino todo lo contrario.

Definitivamente ésta es una nueva propuesta que bien vale la pena comprar, analizar y crearse un juicio propio como lector. Ahora bien, en esta industria hemos visto un sinfín de productos de calidad que tarde o temprano decaen, simplemente porque al autor se le subieron los halagos a la nuca, así que la pregunta de oro es: ¿comprenderá la autora que en este medio nunca se termina de aprender y que tarde o temprano surgen artistas mejores a quienes hay que superar?, ¿o se hundirá en el mar de alabanzas, sin notar los pequeños errores que bien podrían llenar de piedras su camino profesional?

Amiga Suki, no dejes que te tachen de pretenciosa por detalles innecesarios, y a menos que me equivoque, tu público es el nacional, halágalo un poco sin derramar el azúcar y dales algo de sal cuando se lo merezcan, mientras tanto, esperaré ansiosa tu nuevo trabajo, lista para diseccionarlo, y al mismo tiempo, disfrutarlo como en esta ocasión.

CONTACTO:
www.sukihi.deviantart.com
Facebook: /SUKIHI
Twitter @SUKIHII



PANKIS! 2-JIGEN

LOCURAS CON MUCHO RITMO

Por Izzaki



ESTE ANIME (QUE PODREMOS VER EN PEQUEÑAS DOSIS DE 6 MINUTOS POR EPISODIO) DE INMEDIATO LLAMA LA ATENCIÓN POR SU DISEÑO SENCILLO Y LINDO. TIENE BASTANTE DE COMEDIA Y TAMBIÉN SITUACIONES ABSURDAS QUE SON EL PUNTO FUERTE DE *PANKIS! 2-JIGEN*.

Esta curiosa serie es parte de un proyecto más grande que abarcará anime, manga, una puesta en escena, música y actores de voz, y uno de sus objetivos es precisamente hacer promoción a una nueva generación de jóvenes seiyuus. Así que los protagonistas de ***Pankis! 2-jigen*** estarán interpretados por nuevos actores de voz y los antagonistas tendrán la voz de seiyuus veteranos.

LA ACADEMIA DEL SONIDO

En un lugar entre extraño y mágico, lleno de color, se encuentra la Academia St. Muse, el lugar perfecto para los sonidos del espíritu, donde enseñan a los estudiantes a equilibrar y controlar el sonido para que los humanos puedan vivir confortables con él. Todos los habitantes de este lugar tienen orejas y cola de distintos animales, haciéndolos lucir adorables.

CHICOS PROBLEMA

Pero fuera de esto St., Muse es como cualquier escuela, donde hay estudiantes flojos que no hacen las cosas como se debe. Estos cinco estudiantes son llamados por el director, que les dice que si no ponen de su parte no se podrán graduar. A los chicos no les interesa y prefieren ver el celular o descaradamente tratar de dormirse parados. En eso llega una maestra con traje ceñido y un látigo que los hace poner atención y les dice en qué están fallando cada uno. Ahí conocemos a nuestro elenco: Rentaro, de cabello verde y orejas redondas; Theodor, rubio con orejas de conejo; Poko, de apariencia ruda y cabello rojo; Nova, un chico extraño con orejas de gato y por último Chaiko, con cabello, orejas y cola de ardilla. Ahora los cinco recibirán una misión especial.

LA CASA DEL TERROR

La maestra informa a los chicos que de ahora en adelante tomarán clase en una cabaña abandonada en medio del bosque. Poko se queja de que está sucia, entonces la maestra les dice que su primera misión será limpiarla.

Todos entran asustados, dentro de la casa se oyen ruidos extraños y Chaiko descubre que hay algo escrito en la pared, eso sólo los hace asustarse más, sobre todo a Nova, que ya está en el suelo temblando. Los chicos salen de la casa creyendo que dentro espantan, entonces llega Chaiko y les dice que lo que escucharon no era un fantasma sino una cucaracha, que toma entre sus manos y libera como si se tratara de una bella criatura. Todos lo ven horrorizados.

Chaiko gana 5 puntos (que aparecen sobre su cabeza como si se tratara de un videojuego) y el director les explica que cada que hagan algo bueno ganarán puntos. Chaiko, muy feliz propone que todos se estrechen las manos como símbolo de que se esforzarán, pero nadie lo quiere tocar porque tocó a la cucaracha.

CONFLICTO DE VIOLINES

Al fin la cabaña vieja está reparada y Chaiko le cuelga un letrero de "habitación de no hacer nada", pero antes de que puedan relajarse llega una chica con trenzas y orejas de perro a pedirles ayuda. Debe seleccionar el violín correcto para un músico reconocido, pero no sabe cómo hacerlo, y la cosa se pone difícil porque hay una torre de violines de dónde escoger.

Chaiko intenta tocar uno, pero cuando él toca un instrumento el único sonido que produce es "boing". Poko tiene miedo de romper los violines (como siempre le pasa con los instrumentos) y Nova trata de hacer una invocación a ver si eso les dice la respuesta.

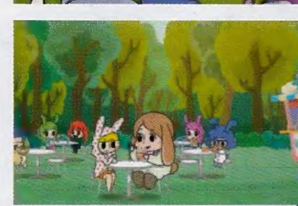
No saben qué hacer, y después de un rato de intentar todos menos Chaiko, se dan por vencidos. El chico de cabello rosa los anima diciendo que al otro día todo estará solucionado. Llega el otro día y le entregan un violín al músico, que se muestra satisfecho. Todos ganan sus puntos por la buena acción, aunque en realidad la suerte los sacó de apuros para elegir el violín.

PARA TERMINAR

La historia de ***Pankis! 2-jigen*** es sencilla y entretenida, perfecta para pasar un buen rato, además tiene una canción de ending muy pegajosa llamada ***Kohi ga Nomemasen***, interpretada por cinco chicos de **EBiDAN39 Boy Band**. Pequeña y cómica, es una opción algo diferente a lo que estamos acostumbrados.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!







ANIME: shonen
GÉNERO: vida diaria, musical, comedia
IDEA ORIGINAL: DLE
DIRECTOR: Parako Shinohara
MÚSICA: Naoto Okabe
ESTUDIO: DLE
EPISODIOS: 24

SEIYUUS:

CHAIKO: Tomoyuki Ishida
RENTARO: Masafumi Oyama
NOVA: Kenta Matsui
THEODOR: Takumi Sato
POKO: Kousei Yuki
HISU: Nobuhiko Okamoto
HAMU: Hiroki Takahashi
SHOT: Nobuyuki Hiyama

SEIKEN TSUKAI NO WORLD BREAK

CUANDO LAS VIDAS PASADAS SE REENCUENTRAN

Por Paulina Olvera

LOS ESTRENOS DE ESTE AÑO VIENEN CON TODO Y ESTA VEZ HABLAREMOS DE UN ANIME LLENO DE ACCIÓN, MUCHA MAGIA, MUCHO FANSERVICE Y PERSONAJES MUY INTERESANTES.



Seiken Tsukai no World Break es un anime adaptado de la light novel homónima escrita por **Akamatsu Awamura** (***Aruiwa Genzai Shinkoukei no Kuro Rekishi, Mugen no Linkage***) e ilustrada por **Hiroshi Mishima** alias **Refeia** (***16:00 no Shoukan Mahou, Aruiwa Genzai Shinkoukei no Kuro Rekishi, Chishio no Iro ni Saku Hana wa, Oretachi no Chuunibyou wa Mada Hajimatta Bakari da!, Tantei Gakuen no Domain Taker, Monoceros no Majou wa Ugatsu, Moujuutsukai Zel***); aún no termina su publicación, así que habrá muchas más sorpresas. Además del anime, cuenta con un manga publicado por Kadokawa Shoten.

El anime está dirigido por **Takayuki Inagaki**, que tiene una amplia experiencia: ***Baby Princess 3D Paradise 0 [Love]***, ***Kuusen Madoushi Kouhosei no Kyoukan***, ***Marginal Prince: Gekkeiju no Ouji-tachi***, ***Muv-Luv Alternative: Total Eclipse***, ***Chikyuu Bouei Kazoku***, ***Ore no Nounai Sentakushi ga***, ***Gakuen Love Comedy wo Zenryoku de Jama Shiteiru*** y ***Rosario to Vampire***, entre otros. Es una garantía de una animación muy interesante.

ACCIÓN Y MUCHA MAGIA

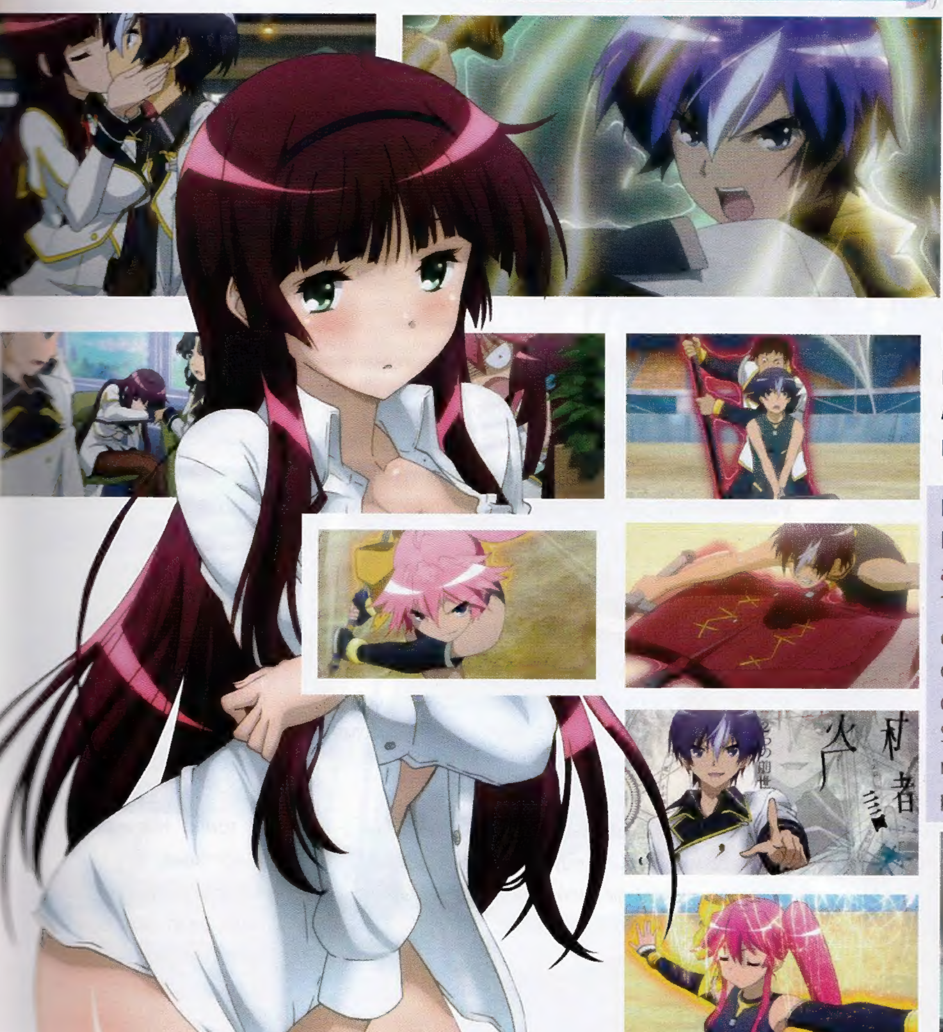
Tiene una trama bastante interesante: todo se desarrolla en una escuela privada llamada Akane Academy, donde sólo asisten personas especiales, que tienen recuerdos de vidas pasadas. Nuestra trama se enfocará en un chico llamado Moroha Haimura, que recién llega a la escuela. En esta escuelita hay dos tipos de personas: los "shirogane", que luchan contra los malos con armas y técnicas heredadas de un algo llamado Puraana y los "kuroma", que pelean con el poder de Maana y una fuerza sobrehumana. Los malos son demonios que aterrorizan a la gente en lugares como los centros comerciales.

Este primer capítulo comienza en un futuro, donde el protagonista está con sus alumnos peleando contra un gran dragón, lo que resulta bastante confuso, pues estas escenas están bastante fuera de contexto. El capítulo sigue, para explicarnos cómo está en asunto, y ahora se presenta nuestro protagonista en la ceremonia de bienvenida de su nueva escuela. Después, aparece dormido y una chica de cabello rosa, Moroha se espanta y ¡pum!, sillas volando por todos lados.

Lo bueno de este episodio es que aparecerán dos de las chicas de Moroha: Satsuki Ranjo y Shizuno Urushibara; todas recuerdan que tuvieron "queveres" con él, pero él no recuerda absolutamente nada. Estás frente a un anime del género harem.







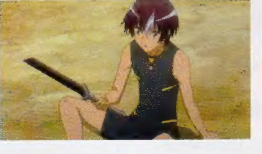


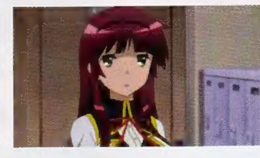
LOS PERSONAJES

Una de las cosas más interesantes de ***Seiken Tsukai no World Break*** son sus personajes, así que se los presentaremos.

Nuestro protagonista es **Moroha Haimura**, un chico bastante agradable y de confianza, aunque siempre se avergüenza cuando alguien le hace bromas o cosas así. Tuvo dos vidas pasadas (aquí descubriremos por qué es tan especial), en la primera fue un shirogane llamado Flaga que anduvo con una chica llamada Sarasha, la vida pasada de Satsuki. Su segunda vida fue un kuroma llamado Shu Saura y tuvo una relación con la vida pasada de Shizuno. En resumen, Moroha es los dos tipos de guerreros que existen, por eso es tan especial y poderoso.









FICHA TÉCNICA

GÉNERO: acción, fantasía, romance, escolar, harem, sobrenatural
DIRECTOR: Takayuki Inagaki
GUION: Hiroshi Yamaguchi
MÚSICA: Sound Wing
ESTUDIO: Diomedéa
PRODUCCIÓN: Yoshida Atsunori
EMISORA: TV Tokyo, TVO, TVA, AT-X
EMISIÓN: enero – marzo 2015
CAPÍTULOS: 12

SEIYUUS:

MOROHA HAIMURA: Kaito Ishikawa
SATSUKI RANJOU: Ayana Taketatsu
SHIZUNO URUSHIBARA: Aoi Yuuki
ELENA ARSHAVINA: Reina Ueda
SOPHIA MERTESACKER: Machico
ANGELA JOHNSON: Chiaki Omigawa
YURI OREGVICH ZHIRKOV: Nichika Omori
KATIA ESKEVNA HONDA: Ayane Sakura
MARI SHIMON: Yuko Minaguchi
SIR EDWARD RUNBIRD: Wataru Hatano
JIN ISURUGI: Yuichi Nakamura
TOKIKO KANZAKI: Yu Kobayashi
TARO TANAKA: Toru Ohkawa
GEN ISURUGI: Ryou Sugizaki
ANDO SURUGA: Akira Ishida
CHARLES SAINT-GERMAIN: Takehito Koyasu
ARLENE HIGHBURY: Rie Kugimiya
LU JISHIN: Hikaru Midorikawa
MOSTOVAYA: Fumi Morisawa
MAYA SHIMON: Yui Ogura
HARUKA MOMOCHI: Maaya Uchida

Satsuki Ranjou es una chica de esas que hablan muy fuerte, presumida y muy osada. En su vida pasada fue una princesa llamada Sarasha, hermana menor de Flaga (Moroha en su otra vida) y con quien tuvo una relación incestuosa. Ya no están ligados por la sangre, así que Satsuki puede intentar reconquistarlo. Suele mudarse mucho, pues su familia sabe de sus poderes y se han visto siendo blanco de ataques de gente que quiere acabar con ella, esto afecta en su capacidad de hacer amigos. Ella pertenece a los shiroganes, por lo que su fuente de poder es la magia blanca.

Shizuno Urushibara es una chica mesurada y bastante reservada, todo lo contrario a Satsuki. Ella pertenece a los kuroma; es decir, ella utiliza la magia negra. Es conocida como una bruja muy poderosa. En su vida pasada tuvo un romance con Shu Saura (otra vida de Moroha). Shizuno está bastante enamorada de Moroha y lo expresa abiertamente, incluso se lo besuquea en público, en especial cuando Satsuki está presente; por obvias razones ellas se odian. Es hermana del director de la escuela, quien la nominó para que fuera miembro de los "Strikers", un grupo de alumnos de élite que pelean contra los malos. Viene de una familia adinerada, pero ella siempre se ha sentido limitada porque su familia le exige demasiado.

Maya Shimon es una niña prodigio cuyos poderes despertaron a muy temprana edad. Pertenece a los shirogane y se encarga de la seguridad de la escuela. Tiene la habilidad de curar las heridas y conjurar un hechizo llamado "campo de sueños", que le da inmunidad a un shirogane durante las batallas.

Es un anime que toca varios géneros y tiene varios clichés, por lo que resultará bastante familiar. Las batallas del primer capítulo parecen forzadas, pero al parecer cumplieron con su objetivo: servir de gancho para que nos sentemos a verlo. Este tema de la reencarnación me parece muy interesante; la serie irá evolucionando y promete ser una pieza fundamental.

A pesar de que es un shonen bastante básico y con fanservice que muchas veces resulta ser muy forzado, tiene toques muy interesantes que vale la pena revisar, así que hay que darle una oportunidad. ¡Disfruten!

THE ROLLING GIRLS

LINDAS CHICAS, ALUCINANTES BATALLAS

Por Izzaki

BIENVENIDOS AL MUNDO DE ***THE ROLLING GIRLS***, DONDE LAS MOTOCICLETAS Y LOS PLEITOS ENTRE BANDAS SE MEZCLAN CON FONDOS ULTRA COLORIDOS, BRILLITOS Y CHICAS BONITAS QUE PARECEN SACADAS DE UN ANIME SHOJO. ESTA ES UNA SERIE QUE DE ENTRADA TE DA UN GOLPE VISUAL DE MOVIMIENTO, COLOR Y COSAS EXTRAÑAS QUE TE DEJAN CON GANAS DE MÁS.





GOLPES, PLEITOS Y MUCHOS COLORES

En un parque público hay una pelea de bandas rivales. Un gran grupo rodea a Maccha Green, chica superhéroe de traje al estilo ***Power Rangers*** que viene de la prefectura de Tokorozawa y se enfrenta a la sexy Kuniko Shigyou, de la prefectura de Higashi Murayama. A cada golpe, destellos de luz y color salen por todos lados y los miembros de ambas bandas literalmente salen volando por los aires. Kuniko usa un seguro gigante y Maccha Green se defiende a mano limpia, y aunque está a punto de perder, finalmente derrota a su rival Kuniko, que obviamente jura venganza.

Pero, un momento, ¿cómo llegamos a esto? Resulta que una guerra, hace 10 años, cambió por completo a Japón, que quedó dividido en varias pequeñas prefecturas que se disputan el poder por medio de batallas territoriales. Los encargados de dirigir estas peleas son conocidos como los "Mejores", y son personajes tan fuertes como excéntricos, que dirigen escuadrones de chicos que defienden y cuidan su ciudad, conocidos como el "Resto". Muchos quieren unirse a estos escuadrones, entre ellos la alegre y algo distraída Nozomi Moritomo, amiga de Masami Utoku, la capitana de las "Hélices de Hiyoshi", que defienden la prefectura de Tokorozawa.

IDENTIDAD SECRETA

Nozomi ayuda en el restaurante de su familia, pero lo que en verdad la apasiona es ser parte de las Hélices, junto a su vecina y amiga Masami. Aunque Nozomi quiere hacer mucho apenas es una aprendiz, mientras que Masami, como capitana del equipo, tiene más responsabilidades y se codea con Maccha Green. Lo que muchos no saben (aunque en realidad es muy obvio) es que Masami y Maccha Green son la misma persona y, ahora que la inquieta Nozomi está en el equipo, Masami tendrá que cuidar el doble que nadie descubra su identidad secreta.

Un día, Masami va a comer ***ramen***, sin sospechar que en el restaurante se encontraría a Kuniko, su eterna rival, que sospecha que ella podría ser Maccha Green. Masami lo niega y se apura todo lo que puede a comerse su ramen para salir huyendo y que Kuniko no vaya a descubrir el traje de Maccha Green que trae en su moto. De pronto la comida se convierte en un duelo entre las dos chicas que tratan de probar quién come más ramen y más rápido.



PELIGRO EN LA MONTAÑA RUSA

Una nueva chica de cabello azul, llamada Yukina Kosaka, llega después de tres días de manejar motocicleta al cuartel de las Hélices, donde es recibida como aprendiz. Poco después todo el escuadrón (menos Masami) va al parque de diversiones, donde todo va bien hasta que Kuniko y los chicos de Higashi Murayama los toman como rehenes, atrapándolos en la montaña rusa, todo como un plan para derrotar a Maccha Green.

Masami sabe que Nozomi y los demás están en problemas, así que, sin tiempo para cambiarse, se presenta ante Kuniko. Al principio Masami se niega a pelear, diciendo que ella no es Maccha Green, pero cuando se entera que todos (menos Nozomi, que peca de ingenua) saben de su identidad secreta, se cambia en los arbustos y salva a su escuadrón.

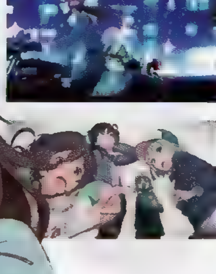


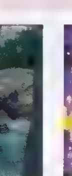
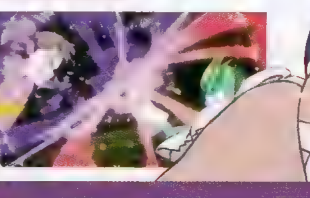
PELEA LEGENDARIA

Kuniko y Masami han pospuesto su pelea muchas veces, pero ahora se enfrentan usando unas gemas en forma de corazón, llamadas piedras de la luna, que es lo que les permite pelear de manera tan formidable. La pelea se pone tan intensa que Maccha Green pierde su máscara, Kuniko recuerda que antes de ser villana quería luchar por la justicia y las dos, después de pelear hasta cansarse, terminan en el hospital y con sus piedras de la luna confiscadas.

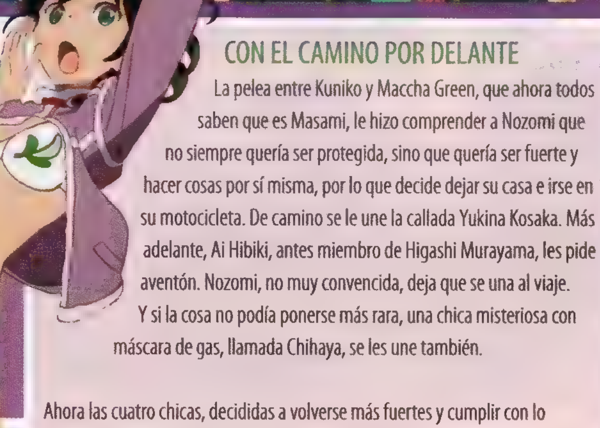








CON EL CAMINO POR DELANTE

La pelea entre Kuniko y Maccha Green, que ahora todos saben que es Masami, le hizo comprender a Nozomi que no siempre quería ser protegida, sino que quería ser fuerte y hacer cosas por sí misma, por lo que decide dejar su casa e irse en su motocicleta. De camino se le une la callada Yukina Kosaka. Más adelante, Ai Hibiki, antes miembro de Higashi Murayama, les pide aventón. Nozomi, no muy convencida, deja que se una al viaje. Y si la cosa no podía ponerse más rara, una chica misteriosa con máscara de gas, llamada Chihaya, se les une también.

Ahora las cuatro chicas, decididas a volverse más fuertes y cumplir con lo que antes hacía Maccha Green, recorrerán los caminos de Japón encontrando personajes bizarros a su paso, peligros, peleas, aventuras y amistad.

EXTRAÑA Y GENIAL

The Rolling Girls es de esas series a las que les tienes que ir siguiendo el paso, pues entre tantos enredos es fácil perderse. Parte de su encanto es que incluye mucha parodia, poderes y batallas tan exagerados que llega a caer en lo ridículo, pero son, en definitiva, muy entretenidos. Si te gustó ***Kill la Kill*** y buscas algo dinámico, alocado y lleno de lindas chicas, no puedes perderte esta serie.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

FICHA TÉCNICA

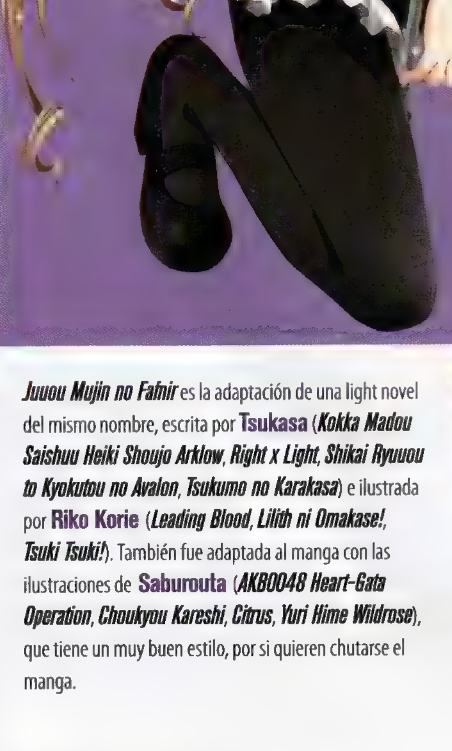
ANIME: shonen
GENERO: peleas, fantasía, vida diaria
IDEA ORIGINAL: Yousuke Miyagi
DIRECTOR: Kotomi Deai
DISEÑO DE PERSONAJES: Katsuhiko Kitada
MÚSICA: Masaru Yokoyama
ESTUDIO: Wit Studio
EPISODIOS: 12

SEIYUUS:

MASAMI UTOKU: Ayumi Fujimura
KUNIKO SHIGYOU: Fuyuka Oura
NOZOMI MORITOMO: Ari Ozawa
YUKINA KOSAKA: Rina Hidaka
AI HIBIKI: Risa Taneda
CHIHAYA MISONO: Yumiri Hanamori







JUUOU MUJIN NO FAFNIR

LOS DRAGONES ATACAN

Por Zorro de Seda

ESTE AÑO SE VIENE CON TODO Y ESTA VEZ TRAEMOS UN ANIME PARA AQUELLOS QUE SON AMANTES DE LAS *LOLIS*. ESTÁ LLENO DE ACCIÓN, ROMANCE Y MUCHA MAGIA, ADEMÁS TIENE UN DISEÑO DE PERSONAJES BASTANTE DULCE Y BONITO, Y ES PARTE DE LOS ANIMES QUE NO VIENEN DE MANGAS, SINO DE OTRO TIPO DE PUBLICACIÓN GRÁFICA.

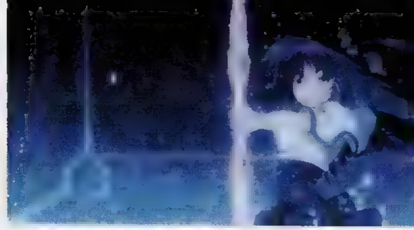
Juuou Mujin no Fafnir es la adaptación de una light novel del mismo nombre, escrita por **Tsukasa** (***Kokka Madou Saishuu Heiki Shoujo Arklow, Right x Light, Shikai Ryuuou to Kyokutou no Avalon, Tsukumo no Karakasa***) e ilustrada por **Riko Korie** (***Leading Blood, Lilith ni Omakase!, Tsuki Tsuki!***). También fue adaptada al manga con las ilustraciones de **Saburouta** (***AKB0048 Heart-Gata Operation, Choukyou Kareshi, Citrus, Yuri Hime Wildrose***), que tiene un muy buen estilo, por si quieren chutarse el manga.



La dirección está a cargo de **Keizo Kusakawa** el mismo que dirigió ***Akuma No Riddle, Asura Cryn', Campione!: Matsurowanu Kamigami to Kamigoroshi no Maou, Dog Days, Inukami!*** y ***Mahou Shoujo Lyrical Nanoha A's***, entre otras.

MONSTRUOS Y DESTRUCCIÓN

La historia es bastante interesante, todo se desarrolla en un mundo paralelo donde 25 años antes en la cronología del anime, unos monstruos llamados "Dragones" atacaron la tierra y la destruyeron por completo. Desde aquel suceso, una nueva raza surge y está conformada en su mayoría por chicas, esta raza es llamada "D" y poseen los poderes de aquellos "dragones". La trama se centra en Yuu, uno de los pocos hombres "D", que será llevado a una escuela privada, en medio de una isla, para entrenar sus habilidades.



Al llegar a la escuela, Yuu mira la enorme playa y observa a una estudiante que nada en el mar, su nombre es Iris (ella tiene muchos problemas para controlar sus poderes), se enfrascan en una pequeña pelea, pues Iris piensa que es un intruso. Finalmente él le dice que su hermana menor estudia ahí y que vino para integrarse a la escuela.

Yuu sería el único chico en toda la escuela (sí, suertudo), así que muchas chicas se oponen a su entrada, con el argumento de que él no es un "D", pero él demuestra sus poderes. Las chicas se dan cuenta que Yuu tiene capacidad, pero no tiene experiencia y debe aprender a usar su magia.

Le explican que esa escuela tiene una especie de protección paras personas "D", lo que significa que en algún momento el "dragón" que vive dentro de ellos despertará, pero dentro de la escuela será imposible. Al final de este día, Iris camina con Yuu y en cuanto la "alarma D" se apaga, la marca de Iris comienza a brillar.




LOS "D"

Los personajes siempre son fundamentales en todas las historias y estos no serán la excepción, sobre todo para los amantes de las lolis.

Primero, el protagonista. **Yuu Mononobe** es un adolescente que fue teniente (sí, con 16 años) del ejército. Es enviado a la isla de Midgar con la misión de evitar que las chicas se conviertan en "dragones", pues podrían causar enormes desastres. Cuando llega a la escuela, se reencuentra con su hermana menor Mitsuki, luego de tres años de no verse. Su poder radica en crear pistolas.

Iris Freyja es la coprotagonista. Tiene un enorme poder, pero no sabe usarlo. Está en fase de convertirse en un "dragón", pero justamente Yuu entra a su vida. Iris quiere con Yuu. Su poder radica en la habilidad de crear un bastón mágico.

Mitsuki Mononobe es la hermana menor de Yuu. Es la presidente del cuerpo estudiantil. Su poder es un arco llamado "Brionac".

Lisa Highwalker es una amiga muy cercana de Mitsuki, ella ve a todos sus compañeros como una enorme familia. Su poder es una lanza llamada "Gungnir".

Firill Crest es un ratón de biblioteca, toda la vida leyendo. Su arma es un grimorio llamado "Necronomicón" (wow…).

Ariella Lu es la "*tomboy*" que no podría faltar, es una experta en artes marciales. Su arma es un escudo llamado "Aegis".

Ren Miyazawa es una chica que siempre está metida en una computadora. Su arma es un mazo llamado "Mjolnir".

Tear Lightning es LA loli de nuestra historia. Tear vivía muy tranquila, hasta que un clan dragón dirigido por una mujer llamada Kili, atacó su casa y mató a sus madres; esta mujer se la llevó consigo y comenzó a formar parte de este clan. Ella se enorgullecía de ser una "dragón", incluso alardeaba de ello, pero cuando conoció a Yuu la perspectiva de su vida cambió. Ella alega ser la única esposa de Yuu, así que se autodenomina la rival de Iris y dice que no perderá ante ella.

Kili Surt Muspelheim es la líder de un clan "dragón". Ella tenía un interés especial porque Tear se convirtiera en un "dragón".

Loki es el superior de Yuu y quien lo manda a vigilar que nadie se transforme en un "dragón".

Parece bastante interesante y para muchos, es muy familiar. Hay gran cantidad de animes con un argumento muy similar, sin embargo hay que darle una oportunidad, pues si bien la historia no es tan original como quisiéramos, el diseño y los fondos son muy buenos, además, la dirección de Keizo Kusakawa es garantía de que la animación que veremos será buena. Así que démosle el beneficio de la duda.

FICHA TÉCNICA



GÉNERO: acción, comedia, romance, magia, harem
DIRECTOR: Keizo Kusakawa
IDEA ORIGINAL: Tsukasa, Riko Korie
GUION: Yuki Enatsu
MÚSICA: R.O.N, Nippon Columbia
ESTUDIO: Diomedéa
PRODUCCIÓN: Jun Takahashi, Atsushi Aitani, Atsushi Yoshikawa, Junichiro Tanaka, Shigeaki Arima, Shunichi Uemura, Takaaki Nakanome, Youhei Itou, Kyouji Ooyama, Tsuyoshi Shimada
EMISORA: TBS, CBC, TUT, SUN, BS-TBS
EMISIÓN: enero – marzo 2015
CAPÍTULOS: 12

SEIYUUS:

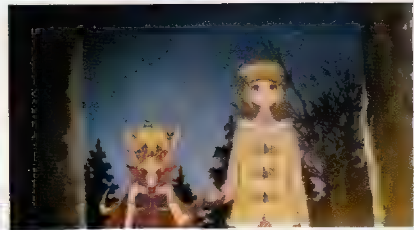
MITSUKI MONONOBE: Manami Numakura
IRIS FREYJA: Rina Hidaka
YUU MONONOBE: Yoshitsugu Matsuoka
TEAR LIGHTNING: Ayane Sakura
REN MIYAZAWA: Fumiko Uchimura
LISA HIGHWALKER: Hisako Kanemoto
FIRILL CREST: Kana Hanazawa
KILI SURT MUSPELHEIM: Marina Inoue
LOKI YOZENHEIM: Nobuyuki Hiyama
MIYAKO SHINOMIYA: Rikako Yamaguchi
HONOKA TACHIKAWA: Saori Hayami
ARIELLA LU: Sora Tokui

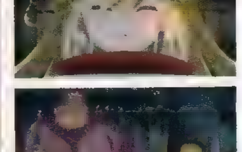
YORU NO YATTERMAN

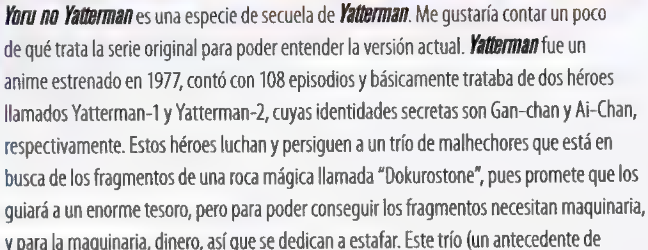
UNA NUEVA GENERACIÓN

Por Zorro de Seda

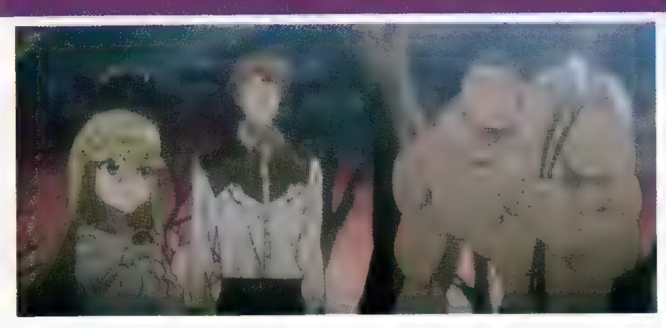
PARA LOS ESTRENOS DE ESTE AÑO, LLEGA UN ANIME QUE ES MUY INTERESANTE, PUES ESTÁ BASADO EN UN CLÁSICO DE LOS 70'S. NO ES PROPIAMENTE UN REMAKE, SINO UNA ESPECIE DE SECUELA. SI USTEDES VIERON LA VERSIÓN 70'S SÉ QUE ESTE ANIME LES ENCANTARÁ.

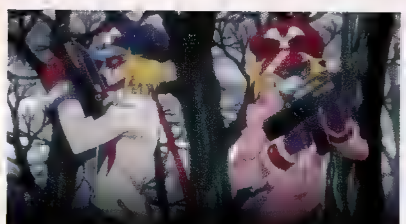


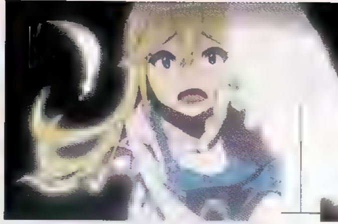




Yoru no Yatterman es una especie de secuela de ***Yatterman***. Me gustaría contar un poco de qué trata la serie original para poder entender la versión actual. ***Yatterman*** fue un anime estrenado en 1977, contó con 108 episodios y básicamente trataba de dos héroes llamados Yatterman-1 y Yatterman-2, cuyas identidades secretas son Gan-chan y Ai-Chan, respectivamente. Estos héroes luchan y persiguen a un trío de malhechores que está en busca de los fragmentos de una roca mágica llamada "Dokurostone", pues promete que los guiará a un enorme tesoro, pero para poder conseguir los fragmentos necesitan maquinaria, y para la maquinaria, dinero, así que se dedican a estafar. Este trío (un antecedente de Equipo Rocket) está conformado por Boyacky, Tonzura y Doronjo, quienes se hacen llamar "Dorombo". Esta serie setentera tuvo mucho éxito y en 2008 se realizó un remake con resultados bastante buenos.





"SECUELA"

Este año, en conmemoración de los 40 años de las ***Time Bokan Series*** de Tatsunoko Productions, se lanzó una serie inspirada en ***Yatterman***. Esta "secuela" le dará un giro muy interesante a la obra original, así que seguramente, los atrapará.

Yoru no Yatterman comienza con la historia de Dorothy y su hija Leopard, ambas viven en una isla, lejos de todo. Con ellas viven dos sirvientes, Elephantus y Voltkatze. Tienen una vida feliz, aunque el padre de Leopard no esté en este mundo para verla crecer.

Leopard tiene una mascota llamada Oda, en uno de sus juegos, encuentran una puerta al cobertizo, donde su madre siempre prohibió entrar. Como buena chamaca, Leopard se mete y encuentra una foto de la legendaria banda Dorombo. Es aquí que descubrimos que esta pequeña niña es descendiente directa de Doronjo, la líder de Dorombo. También nos enteramos de que Elephantus y Voltkatze son descendientes de Boyacky y Tonzura.

Leopard no está muy feliz con la noticia, al final, creció con la idea de que Dorombo eran los horribles ladrones que los grandes y espectaculares Yatterman habían vencido, además, están en esa isla tan remota, gracias a su conexión sanguínea.

Pasa el tiempo y cuando Leopard cumple nueve años, su madre Dorothy enferma terriblemente. En su territorio no existen las medicinas suficientes, así que decide embarcarse hacia el Yatterman Kingdom, con la esperanza de que los legendarios héroes ayuden a su madre. Acompañada de Elephantus y Voltkatze, llegan a los límites del reino, donde son recibidos por una enorme muralla y por Lord y Lady Yatterman. Leopard ruega por su ayuda, pero los gobernantes disparan y los echan a patadas. La madre de Leopard muere gracias al egoísmo de los Yatterman.

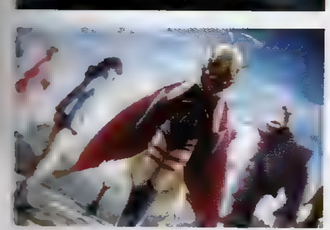
En su dolor, Leopard se da cuenta que los Yatterman, que alguna vez fueron héroes, se corrompieron gracias al poder y ahora son unos dictadores malvados que tienen a todo el reino viviendo en la pobreza y desesperanza.

Con nueve años, Leopard decide reconstruir la famosa banda de su padre y revelarse ante el yugo Yatterman.




FICHA TÉCNICA

GÉNERO: ciencia ficción.
DIRECTOR: Tatsuya Yoshihara
IDEA ORIGINAL: Tatsunoko Productions
GUION: Kazuyuki Fudeyasu
MÚSICA: Tatsuya Kato
ESTUDIO: Tatsunoko Productions
PRODUCCIÓN: Atsushi Moriyama, Daisuke Takekoshi, Ken Yoda, Kozo Misawa, Terunari Yoshie, Tomohiro Uchida, Yusuke Dan, Takahiro Watanabe, Yuuji Kikukawa, Lantis, Starchild Records, Tatsunoko Production, VAP
EMISORA: Tokyo MX, ytv, CTV, BS Nittele
EMISIÓN: enero - marzo 2015
CAPÍTULOS: 12


SANGRE NUEVA

Los personajes son súper interesantes, esta reconstrucción de lo que es el original creó personalidades muy atrayentes.

Leopard, nuestra joven protagonista, es descendiente de la líder de la legendaria banda Dorombo, además es igualita. Es muy audaz y linda. Tiene las agallas suficientes para ser una nueva versión de Doronjo y luchar contra un par de dictadores muy crueles.

Voltkatze es descendiente de Boyacky. Él será el cerebro del grupo, se encargará de diseñar y construir los mechas necesarios para pelear contra los Yatterman.

Elephantus es descendiente de Tonzura. Él es el de los músculos y la enorme fuerza.

Galina es un chico de 17 años apodado Gatchman, cuyos padres fueron asesinados por los Yatterman. No confía mucho en sí mismo, así que cuando necesita tomar grandes decisiones usa un dado. Junto a su mejor amiga Alouette, se unen a los nuevos Dorombo para buscar la rebelión.

Alouette es la mejor amiga de Galina, tiene 17 años y es ciega. Le apodan Ally. Al igual que Galina, sus padres fueron asesinados por los Yatterman, pero no ha podido superar su muerte. Tiene un enorme corazón y considera que Leopard es su ángel.

¿Quién podría pensar que de chicos buenos, los Yatterman pasarían a ser los villanos? Este anime está lleno de sorpresas, sobre todo si ya viste la serie original y el remake. Un punto enorme a su favor, es que la protagonista es una niña de nueve años con espíritu revolucionario.

Hay que decir que el diseño de personajes está muy bien logrado. Fue una idea muy arriesgada, porque reformar una idea tan clásica como ésta, muchas veces podría resultar en una cosa casi ofensiva, pero me parece que esto es un gran acierto. Ustedes tienen la última palabra, así que veamos juntos cómo avanza este anime

SEIYUUS:

LEOPARD/DORONJO: Eri Kitamura
VOLTKATZE/BOYACKY: Hiroaki Hirata
ELEPHANTUS/TONZURA: Kenta Miyake
ODA-SAMA: Chiaki Takahashi
GALINA: Hiroyuki Yoshino
DOKUROBEH: Hori
ALOUETTE/DOROTHY: Shizuka Itou
ETEKOH/HEAD-FLICKING
MECHA: Atsushi Kousaka
GENERAL GOROH: Nobuyuki Hiyama
YATTER PUG: Kouzou Mito



EL AMERICANO: THE MOVIE

AVENTURAS SIN FRONTERAS

Por Nozomu Rodríguez



A FINALES DE 2011, UNA GRATA NOTICIA SORPRENDIÓ A TODO EL MUNDO: UNA NUEVA PELÍCULA DE ANIMACIÓN SE ENCONTRABA EN FASE DE DESARROLLO. EN CIRCUNSTANCIAS NORMALES, ESTO NO SERÍA NADA DEL OTRO MUNDO, YA QUE AL AÑO SE ESTRENA MÁS DE UNA DECENA DE FILMES DE ESTE TIPO EN LOS ESTADOS UNIDOS. SIN EMBARGO, NO SE TRATABA DE UNA PELÍCULA COMÚN Y CORRIENTE, SINO DE ***EL AMERICANO: THE MOVIE***, LA PRIMERA GRAN SÚPER COPRODUCCIÓN ENTRE MÉXICO Y SU VECINO DEL NORTE, ASÍ COMO EL PRIMER TRABAJO DEL ESTUDIO POBLANO ANIMEX PRODUCCIONES, EN TENER UN PRESUPUESTO MAYOR A LOS CUATRO MILLONES DE DÓLARES.

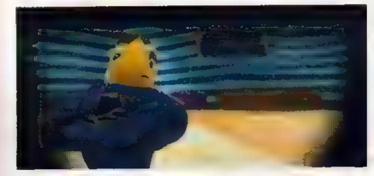
Las primeras imágenes de ***El Americano*** fueron mostradas durante el Festival Internacional de Cine de Puebla de ese año. La fluidez y el colorido de la animación de inmediato generaron expectación y críticas positivas de parte de la prensa tanto latinoamericana como estadounidense, pues nunca antes una película mexicana había logrado mostrar tal calidad en una producción en tercera dimensión.

EL VIAJE DE UN PEQUEÑO HÉROE

El protagonista de la historia es Cuco, un joven periquito que vive y trabaja en el circo de sus padres en la ciudad de Cholula, Puebla. Su carácter juguetón y algo irresponsable a menudo le trae problemas, pues, en vez de ayudar con las labores del hogar y dedicarse a la escuela, el emplumado chiquillo prefiere pasar el tiempo viendo la televisión y haciendo travesuras.

Sin embargo, todo cambia cuando, un día, un grupo de pájaros malvados toma por sorpresa a la desprevenida parvada y amenaza con hacerse del control del negocio familiar. Es entonces cuando Cuco decide emprender un largo viaje a través de la frontera norte y buscar en Hollywood, California, al héroe de su serie de TV favorita, un temerario vengador llamado El Americano.

En su recorrido a través de los dos países, nuestro héroe conoce a nuevos amigos y enfrenta peligrosas situaciones que le enseñan que las cosas no suelen ser como pensamos y que, muchas veces, lo que buscamos está dentro de nosotros mismos.





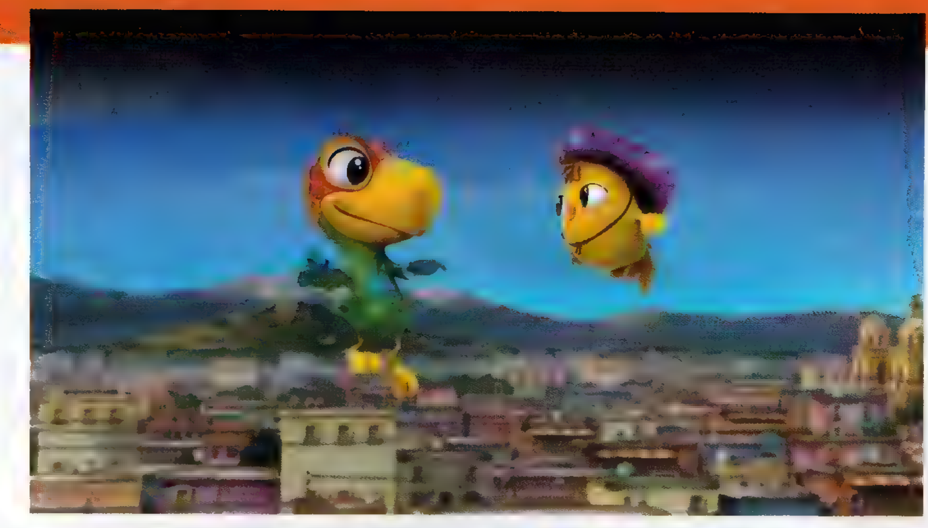






UNA COLORIDA COMBINACIÓN

Además de la gran calidad de la animación, ***El Americano*** sorprende por la enorme cantidad de estrellas (tanto mexicanas como estadounidenses) que prestaron su voz para el proceso de doblaje. Celebridades de la TV norteamericana como **Rico Rodríguez**, **Lisa Kudrow** o el comediante **Richard "Cheech" Marín**, han hecho que el público angloparlante voltee a ver la cinta con mucho más interés. Por otro lado, la participación de talentos nacionales, como **Kate del Castillo**, **Adal Ramones** y **Aleks Syntek** (quienes ya cuentan con experiencia en la actuación de doblaje) garantizan una experiencia por demás divertida para la audiencia latinoamericana.









GRANDES EXPECTATIVAS

Ésta no es la primera película de Animex Producciones que cruza la frontera norte. En 2009, ***Nikté*** fue exhibida en varias salas de Estados Unidos. Sin embargo, la cinta no tuvo el éxito esperado. No obstante, con la colaboración de Olmos Productions, la inversión de numerosos patrocinadores y la participación de voces consagradas de los dos lados del Río Bravo, ***El Americano*** tiene grandes posibilidades de superar, por mucho, a sus antecesoras (como la trilogía de ***La leyenda de la Nahuala***, cintas más modestas pero igualmente recomendables).

A pesar de que la película es esperada con ansias por el público de todo el continente americano, lo cierto es que la producción ha enfrentado varias dificultades. En un principio, el equipo creativo tuvo como sede la ciudad de Puebla, después se mudó a la ciudad de México y a Tijuana para más tarde emigrar a las ciudades californianas de San Diego y Los Ángeles, donde el trabajo fue finalizado.

Después de que el estreno de la cinta fue pospuesto dos veces, todo parece indicar que este 2015, finalmente podremos disfrutar de esta gran aventura.

FICHA TÉCNICA

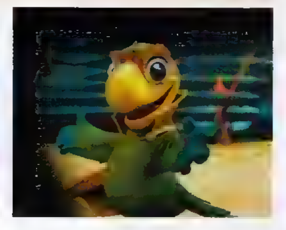
GÉNERO: animación, familiar, aventura
IDEA ORIGINAL: Ricardo Arnaiz
DIRECTOR: Ricardo Arnaiz, Mike Kunkel
DISEÑO DE PERSONAJES: Ricardo Arnaiz
GUION: Ricardo Arnaiz, Richard Pursel
ESTUDIO: Animex Producciones

DOBLAJE:

CUCO: Rico Rodríguez/ Aleks Syntek
GAYO: Edward James Olmos
LUCILLE: Lisa Kudrow
GARCÍA: Gabriel Iglesias/Mino D'Blanc







UME AOKI
LA CHICA DETRÁS DE LA MAHOU SHOUJO

Por Nozomu Rodríguez

UNA BUENA PARTE DEL TRABAJO NECESARIO PARA QUE UNA SERIE ANIMADA SEA EXITOSA RECAE EN LOS HOMBROS DE UNA PARTE DEL EQUIPO QUE NO SIEMPRE RECIBE LA ATENCIÓN QUE MERECE. NOS REFERIMOS AL IMPORTANTE PAPEL QUE JUEGA EL DISEÑADOR DE PERSONAJES. DESPUÉS DE TODO, ES SU TALENTO EL QUE NOS PERMITE VER EN ACCIÓN LAS CREACIONES DE LOS ESCRITORES Y MANGAKAS.

En esta ocasión nos sumergiremos en los fantásticos diseños de **Ume Aoki**, la artista detrás de lo que hoy conocemos como ***Puella Magi Madoka Magica***, una de las mejores y más populares series del año 2011 (y, según muchos, de todos los tiempos).

DEL YON-KOMA AL ESTRELLATO

Ume Aoki comenzó su carrera con la publicación de un divertido yon-koma en la revista ***Manga Time Kirara Carat***, una publicación especializada en el género seinen. El manga lleva por nombre ***Hidamari Sketch***, fue estrenado en abril de 2004 y trata sobre la vida de Yuno, una estudiante universitaria que se muda a un departamento cercano a su escuela.

Su debut como diseñadora de personajes, bajo el seudónimo de **Apply Fujimiya**, se dio el año siguiente, con el lanzamiento de ***Sanarara***, una novela visual ero para PC desarrollada por Nekoneko Software.

En 2007, la compañía de animación Shaft, famosa por realizar adaptaciones de mangas poco convencionales (como ***Sayonara Zetsubou-sensei*** o ***Bakemonogatari***), se fijó en el trabajo de Aoki y le propuso realizar una serie animada basada en ***Hidamari Sketch***. El anime, en un espacio de cinco años ha tenido más de 50 episodios (contando especiales y OVAs), distribuidos en cuatro temporadas.

EL ROMANCE CON SHAFT

Durante los cinco años en los que ***Hidamari Sketch*** se mantuvo al aire en Japón, la diseñadora consiguió establecer una muy buena relación profesional con el director ***Akiyuki Shinbo*** (a quien también considera un gran amigo), lo cual representaría un hecho muy importante para su carrera.

En el año 2011, cuando el estudio designó a Shinbo como el encargado de llevar a la pantalla el ambicioso proyecto llamado ***Puella Magi Madoka Magica*** (gracias, principalmente, a su trabajo previo en la serie ***Magical Girl Lyrical Nanoha*** así como en la oscura animación ***Le Portrait de la Petit Cossette***), el director no dudó en llamar a su equipo a Aoki, quien se encontraba preparando un nuevo manga que se estrenaría al año siguiente. Sin duda, la elección resultó más que acertada, pues, a pesar de que la artista no contaba con mucha experiencia, Shaft logró, una vez más, imprimir su sello característico a esta bella y a la vez terrorífica historia.







EL NACIMIENTO DE UNA HEROÍNA

El diseño de personajes para ***Puella Magi Madoka Magica*** representó un gran reto para la joven Ume, pues ella consideraba que una trama tan profunda merecía un enfoque diferente.

Fue por eso que Aoki decidió comenzar por la parte que consideraba más fácil y diseñó, en primer lugar, las armas que las chicas mágicas portarían durante el desarrollo de la historia, para después concentrarse en las caras y los cuerpos de las protagonistas.

Según sus propias palabras, Kyouko y Sayaka fueron los primeros personajes que tuvieron forma y, más tarde, las chicas que le parecieron más difíciles de dibujar, Homura, Mami y la misma Madoka, adquirieron la apariencia con la que las conocemos en la actualidad.

El vestuario fue el último elemento que Aoki diseñó, ya que quería que éste conservara el estilo habitual de los atuendos que suelen portar las chicas mágicas, al mismo tiempo que ofrecía un toque más dinámico y osado.

No cabe duda de que, sin la intervención de Ume Aoki, esta icónica serie no sería lo que es ahora. Muestra de ello es el hecho de que los ejemplares del libro en el que aparecían los diseños originales del anime se agotaron en las tiendas de todo Japón en cuestión de una hora.

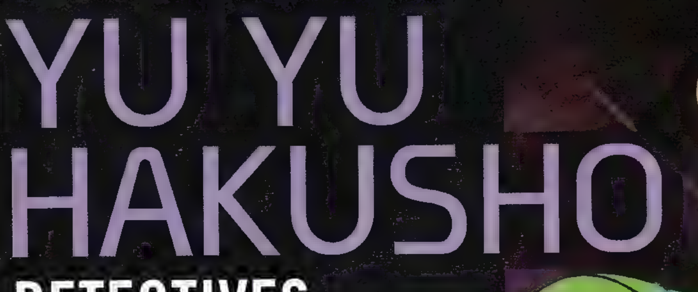




EL PRESENTE DE UNA ARTISTA

En la actualidad, Aoki ha decidido retomar su carrera como mangaka y continúa publicando, con un tremendo éxito, su obra ***Mado no Mukougawa*** a través de la misma revista que le concedió su primera oportunidad.

A pesar de que, desde su trabajo en ***Madoka***, la diseñadora no ha participado en la producción de series animadas, no dudamos que pronto volveremos a ver su estupendo trabajo en la pantalla chica, pues genialidades como la suya no se ven todos los días.



YU YU HAKUSHO

DETECTIVES SOBRENATURALES

Por Zorro de Seda

EN ESTA ENTREGA HABLAREMOS DE UN ANIME QUE ES UN CLÁSICO, QUE NOS HARÁ RECORDAR AQUELLOS AÑOS DE ORO DE CARTOON NETWORK. ESTE ANIME NO PUEDE FALTAR EN NUESTRA COLECCIÓN Y SEGURAMENTE, MUCHOS CRECIERON CON ÉL, HABLAMOS DE ***YU YU HAKUSHO***.







Yu Yu Hakusho fue concebido en 1990 como manga por **Yoshihiro Togashi** (***Hunter x Hunter, Level E, Tende Showaru Cupid***), fue publicado en la revista ***Shonen Jump*** de la editorial Shueisha. Más tarde, en 1992, y gracias a su gran éxito, se realizó su adaptación al anime, dirigida por **Noriyuko Abe** (***Bleach, Tokyo Mew Mew, Saber Marionette J to X, The DiamondDust Rebellion, Memories of Nobody, Chiisana Kyojin Microman, Tantei Gakuen, Flame of Recca, Great Teacher Onizuka, Gakkou no Kaidan, Midori no Makibao, Ninku, Norakuro-kun, Ore wa Chokkaku, Seikai no Senki Series***).

REFRESQUEMOS

Vamos a hacer un poco de memoria, ***Yu Yu Hakusho*** es la historia de Yusuke Urameshi, un chico rebelde que le gusta irse de pinta. Un día, lo atropellan cuando intenta salvar a un niño y muere, es ahí cuando llega al mundo de los muertos y se da cuenta que no debía morir. Entonces, le ofrecen volver a la vida y le dan a criar un huevo que en el momento en que nazca, lo revivirá.



La historia se divide en cuatro arcos, el primero es el arco del ***Detective espiritual***, que es cuando Yusuke se da cuenta que es un detective con poderes para pelear contra demonios, resuelve casos y toda la cosa. El siguiente arco es el del ***Torneo de las Artes Marciales Oscuras***, aquí Yusuke es obligado a entrar a un torneo, veremos mucha acción. Después sigue el arco ***Sensui***, donde tendrá que llegar con un tipo llamado Shinobu Sensui y enfrentarlo, se arma una pelea muy buena. El último arco es el de ***Los tres Reyes del Makai***, donde Yusuke organizará un torneo para ver quién y cómo reinará el Makai.

LOS PERSONAJES

Empezaremos con Yusuke Urameshi, un chico de 14 años que parece ser muy rebelde y rudo, pero en realidad es una buena persona. Posee cabello negro y corto, así como ojos marrón. Usa un uniforme verde, como rebelión ante el sistema de escuela. Yusuke es prácticamente huérfano, su padre no está y su madre quién sabe dónde se mete, gracias a ello se forma un carácter duro. Es muy impulsivo por lo que a veces actúa de forma muy estúpida. Es temido por los estudiantes de la escuela, pero hay una chica que es capaz de domar ese espíritu. Tiene un gran poder que heredó de Raizen y usa su dedo índice para atacar.

Yoko Kurama es un ***yokai*** de miles de años que tuvo que reencarnar en el mundo humano, en el cuerpo de Shuichi. Es el primer rival que aparece en el anime, junto a Hiei. Es muy poderoso (es un demonio zorro) y su principal arma es un látigo hecho de espinas de rosas. En su forma humana es un chico serio y bien educado, de cabello rojo y ojos verdes. Es muy atractivo y todas quieren con el. Es de naturaleza analítica, es el que se preocupa por todos y es capaz de sacrificarse por su familia y amigos.

Kuwabara es un compañero de escuela de Yusuke, tiene 15 años, cabello rojo corto y ojos color marrón. Es el segundo más temido en toda la escuela. Tiene una hermana menor, le encantan los gatitos y se rige por un estricto código de honor. Su habilidad es su capacidad de sentir a los espíritus, además de poder crear un arma con su energía espiritual.

Hiei es un demonio de cabello negro, ojos rojizos y un ojo adicional en medio de la frente, que siempre procura esconder con una diadema. Es un demonio de fuego que fue abandonado por haber sido varón. Es rescatado por unos ladrones, así que se vuelve un mercenario a muy temprana edad. Tiempo después sabrán que su madre, tras ser obligada a abandonarlo, se suicida, además de enterarse que tiene una hermana gemela, que ha desaparecido y que tendrá que buscar. Es un tipo distante, odia a los humanos y es muy frío. Tiene un odio abierto a Kuwabara. Es un tipo muy honorable y de palabra.

Este anime es un clásico indiscutible, son más de 100 capítulos que disfrutaremos de principio a fin. Para todos aquellos de las nuevas generaciones que buscan un anime con buen contenido, ésta es la opción.









FICHA TÉCNICA

GÉNERO: acción, comedia, romance
DIRECTOR: Noriyuki Abe
IDEA ORIGINAL: Yoshihiro Togashi
GUION: Hiroshi Hashimoto, Katsuyuki Sumisawa, Shikichi Ohashi, Sukehiro Tomita, Yukiyoshi Ohashi
MÚSICA: Yusuke Honma
ESTUDIO: Studio Pierrot
PRODUCCIÓN: Yuji Nunokawa, Ken Hagino, Kenji Shimizu, Koji Kaneda, Kyotaro Kimura
EMISORA: Fuji TV
EMISIÓN: 12 de octubre de 1992 – 17 de enero de 1995
CAPÍTULOS: 112

SEIYUUS:

KURAMA: Megumi Ogata
HIEI: Nobuyuki Hiyama
YUUSUKE URAMESHI: Nozomu Sasaki
KAZUMA KUWABARA: Shigeru Chiba

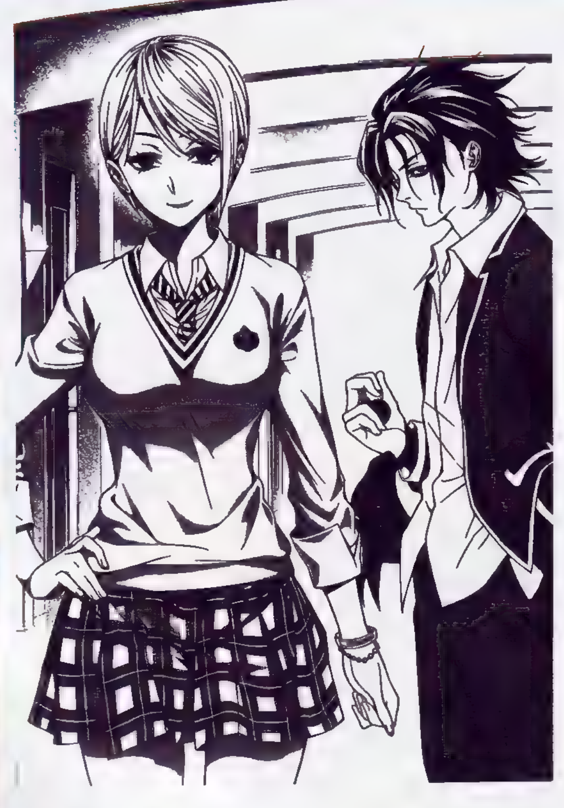
SHOKUGEKI NO SOMA

¡GUERRA DE COMIDA!

Por Zorro de Seda



EN NUESTRA MISIÓN DE ENTREGARLES UNA PEQUEÑA RESEÑA DE ALGUNOS DE LOS MANGAS MÁS INTERESANTES, TRAEMOS HASTA USTEDES UN MANGA QUE LES ABRIRÁ EL APETITO, UNA HISTORIA DONDE EL ESPÍRITU Y LAS GANAS DE CRECER LO SON TODO. HABLAMOS DE ***SHOKUGEKI NO SOMA***.



Shokugeki no Soma es un manga publicado por Shueisha en la revista ***Shonen Jump***. La historia fue creada por **Yuuto Tsukuda** (***Shonen Shikku***) con una pequeña colaboración de **Yuki Morisaki** (una crítica de comida muy famosa en Japón) y la ilustración estuvo a cargo de **Shun Saeki** (***Harem Time the Animation, Menkui!, Hanayome no Shikaku, Yuukai Trouble, Harem Time Someday***).

Y LA HISTORIA ES...

La historia es más o menos así: en un parque de Japón está instalado un pequeño establecimiento de comida, el restaurante Yukihira. El dueño se llama Joichiro Yukihira. Este señor tiene un hijo, el menor, que se llama Soma (sí, como el de ***Kannazuki no Miko***), nuestro protagonista. Soma sueña con convertirse en un chef reconocido y poder superar a su padre en las artes culinarias. Siempre se prepara, lo reta y pierde, imagínense, al principio de la historia ya había perdido 489 veces. Su principal meta es estar a la cabeza del restaurante familiar.



Un buen día, el señor Yukihira decide cerrar el restaurante para irse a trabajar al extranjero y le dice al pequeño Soma que se meta a la Totsuki Culinary Academy para que se ponga más abusado en sus habilidades para la cocina. Total que ahí va Soma y se da cuenta que la escuela es de altísimo rendimiento, tan grosera es que menos del 1% de los alumnos se gradúan (sí, tiene un gran problema).

Soma presenta el examen de admisión y en el salón, observa a muchos aspirantes que temen no quedarse. Todos están nerviosos, estresados, de repente, entra una tipa de muy buen ver y con una seguridad arrolladora. Su nombre es Erina Nakiri, la nieta del director. Todo mundo se intimida y se va, menos Soma, la otra alardea, pero nuestro chico no se intimida y decide tomar el reto. Erina hace un platillo súper extravagante, mientras que Soma cocina un simple platillo de huevo.

Se hace la ceremonia de nuevo ingreso, el director dice que muy pocos logran graduarse y presenta a Soma con el resto de la generación. Cabe resaltar que el director acepta a Soma en la escuela gracias al bocado que probó de su platillo.







LOS PERSONAJES

Empecemos por Soma, un chico de 16 años, de ojos como amarillos, pelirrojo y con una cicatriz en su ceja izquierda. Generalmente aparece con una camiseta negra con el logo de su restaurante y cada que cocina tiene una cinta blanca en la cabeza. Es optimista y energético, siempre se esfuerza y es muy creativo. Comenzó a trabajar con su padre cuando tenía tres años y así fue como empezó su carrera culinaria.

Erina es una joven de 16 años, rubia, de ojos color rosa, una enorme "pechonalidad", siempre viste el uniforme de la academia y cuando cocina usa el típico traje blanco de chef. Es una chica privilegiada y arrogante, viene de una familia de grandes chefs y goza de una gran fama. Tiene un don para los sabores (le dice "lengua de Dios", imagínense), lo que la ha catapultado a la cima. Es la rival de Soma.

Megumi Tadokoro es una chica de cabello largo y azul que peina en dos trenzas, y ojos color amarillo. Es pequeña, de 16 años, tímida, medio torpe, muy amable y honesta. Su primera característica es la calidez y el amor con los que cocina, que heredó de su madre, a quien admira mucho. Decide entrar a la academia con el fin de tener las habilidades necesarias para rescatar el restaurante de su madre. Siempre usa el uniforme y su traje estándar de chef. Ella es muy amiga de Soma.

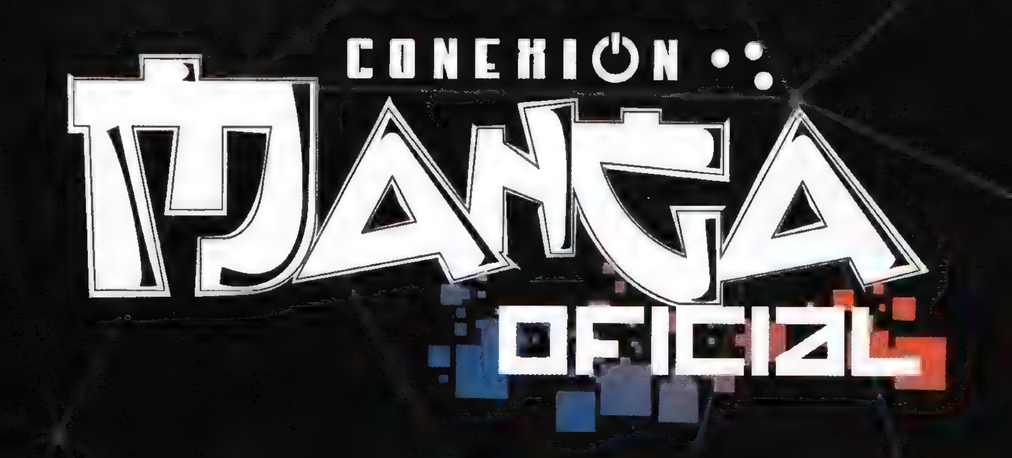
Ryoko Sakaki tiene 16 años, cabello largo color púrpura y unos bonitos ojos color naranja. Es una chica madura y amable, es la que mantiene el orden en el grupo de Soma.

SEGURO LES DARÁ HAMBRE

La historia es muy interesante, la competencia para ser el mejor muy al estilo *MasterChef*. El diseño de los personajes muy bonito y claro, tiene el toque ecchi que a todos nos gusta. El dibujo de los platillos es muy minucioso y hasta se antoja. Creo que les agradará y se divertirán mucho con este manga.

FICHA TÉCNICA 1

GÉNERO: comedia, cocina, ecchi, recuentos de la vida, shonen
AUTOR: Yuuto Tsukuda
ARTISTA: Shun Saeki
EDITORIAL: Shueisha
PUBLICADO EN: Weekly Shonen Jump
VOLÚMENES: 10
FECHA DE PUBLICACIÓN: 26 de noviembre de 2012 – en curso



Síguenos, disfruta y comparte



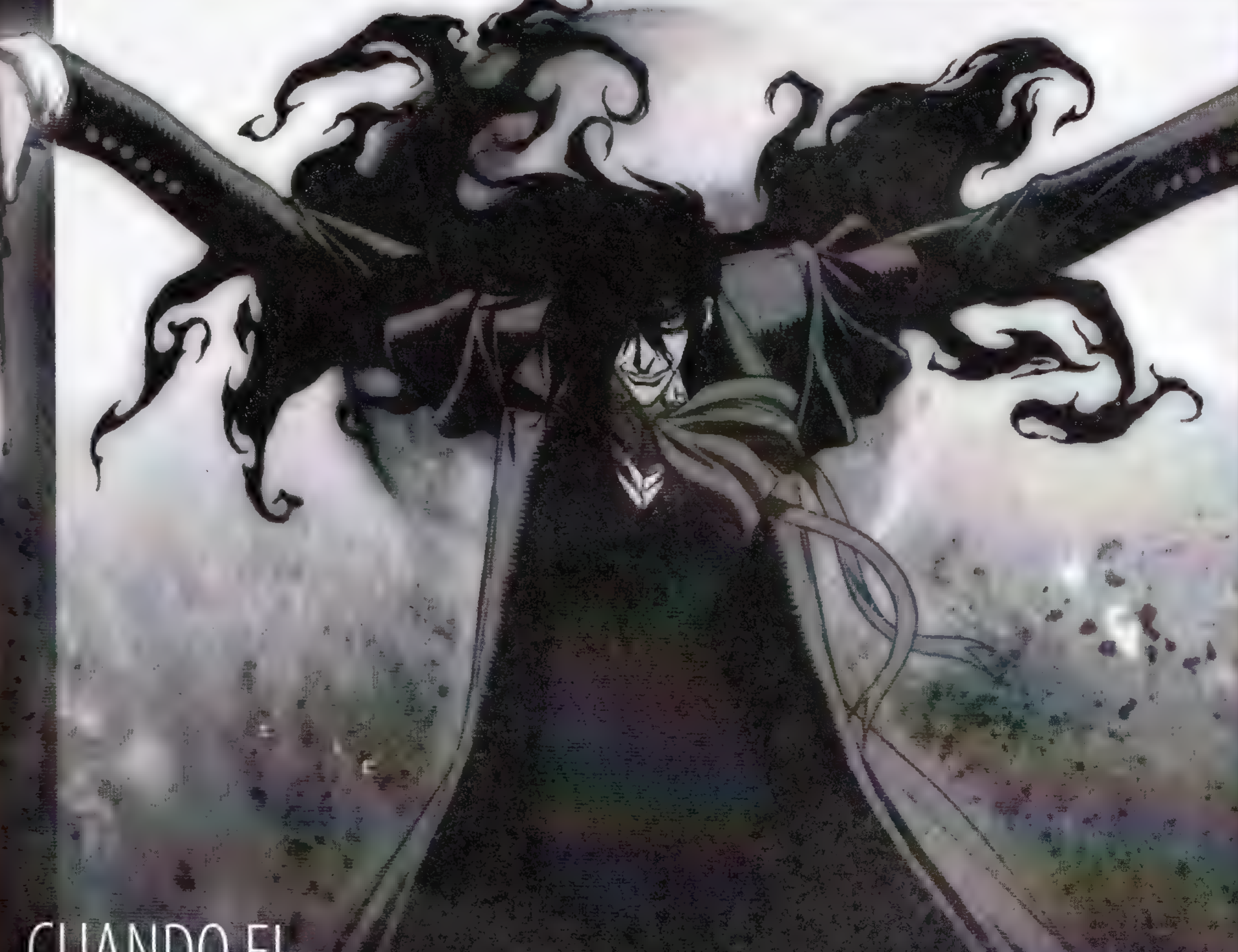






CONEXIÓN
MANGA
PUELLA MAGI MADOKA MAGICA


CONEXIÓN
MANGA



CUANDO EL CARISMA Y LA APARIENCIA SON MALAS INFLUENCIAS

Por Lobo

ANTERIORMENTE EMPEZAMOS A ANALIZAR POR QUE LOS VILLANOS DEL ANIME MUCHAS VECES SON IGUAL O INCLUSO MAS POPULARES QUE LOS MISMOS HÉROES

Observamos que muchos de los villanos tienen legiones de admiradores debido a su gran carisma y a que, al no respetar las reglas, viven en un estado de eterna anarquía, que los lleva a hacer lo que quieran, lo cual les da un toque de "rebeldía" que los hace atractivos para buena parte del público.

Por otro lado vimos cómo, al convertir a ciertos villanos en "héroes", como en el caso de ***Lupin III***, las personas ya no sentían tanto "remordimiento" al encontrar atractivos a personajes que supuestamente no se debe admirar por ser los "malos del cuento".

Pero al parecer, a últimas fechas no es necesario que el villano muestre algunos "puntos buenos" para tener fans e incluso, mientras más malvado y cruel sea, más admiradores llega a tener, como ha ocurrido recientemente con personajes como Light Yagami de ***Death Note***.



EL RESULTADO DE UNA VIDA DURA

Actualmente, ya no importa tanto si se nos critica por admirar al villano de nuestro anime favorito, pues ciertamente con el paso del tiempo las fronteras que supuestamente dividen lo que es bueno y lo que es malo se han ido difuminando.

Sin embargo, en los años 80 y 90, si alguien criticaba a un personaje de anime que te gustaba, pues era de los "malos", y tú intentabas justificar sus "actitudes villanescas" diciendo que había tenido una vida dura que lo había llevado a ser un "chico malo".

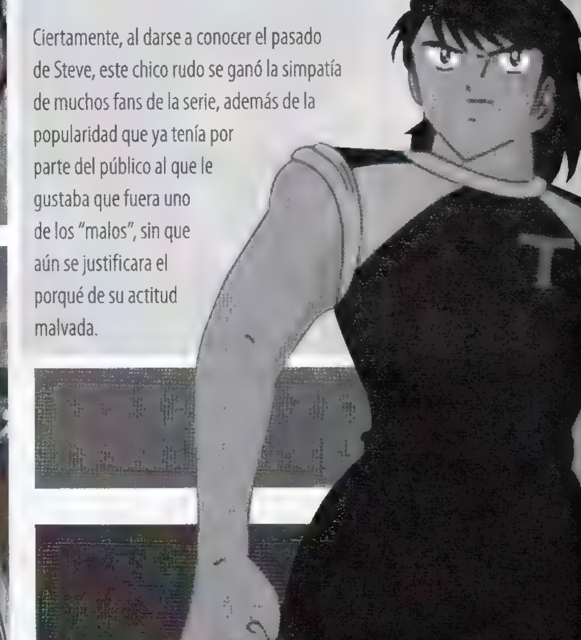
Pero aquí hay un punto importante a señalar: ¿el tener un pasado difícil justifica que un personaje pueda comportarse como un malvado en el presente, haciendo sufrir a otros y aun así tener admiradores?

Al parecer así es, y más aún, algunas personas no sólo llegan a admirar a los personajes "malvados" que han tenido un pasado duro, sino que hasta desean que salgan avantes en su causa –aunque muchas veces lo consigan de manera "sucia"–, aun si esto significa vencer –o acabar– al héroe de la serie.

Basta recordar a Steve Hyuga, quien durante prácticamente toda la primera parte de ***Capitán Tsubasa*** fue el "villano" de la serie, al jugar de forma por demás antideportiva, lastimando sin piedad a sus rivales, con tal de obtener la victoria para su equipo.

Si bien al principio Steve era un verdadero y odioso "villano", con el tiempo se descubrió que toda su actitud de "***bad boy***" se debía a que su padre murió y que él era el único que podía sacar de la pobreza a su mamá enferma y a sus hermanitos y para lograr eso debía ser el "chico malo del futbol" y asegurar así el convertirse en jugador profesional.

Ciertamente, al darse a conocer el pasado de Steve, este chico rudo se ganó la simpatía de muchos fans de la serie, además de la popularidad que ya tenía por parte del público al que le gustaba que fuera uno de los "malos", sin que aún se justificara el porqué de su actitud malvada.





¿HÉROES O VILLANOS DISFRAZADOS?

Como ya vimos, al parecer el tener una infancia difícil hace que sean justificables las acciones rebeldes y hasta destructivas, y no sólo de personajes que podrían considerarse villanos, sino incluso de los protagonistas –u héroes– de algunas series, que muchas veces tienen acciones tanto o más criminales que los villanos pero que al tener el título de "héroes", sus acciones, por muy malas que sean, no son tomadas por "villanescas" por el público.

Tal es el caso de Joe Yabuki, quien desde niño fue un rebelde, no obedecía las reglas, era peleonero e incluso entró a la correccional por cometer robos –a pesar de que ya entrenaba como boxeador–, y en la prisión se puso rocas en los guantes de box para lastimar seriamente a uno de sus rivales.

Todas estas situaciones sin duda son dignas de los peores malvados del anime, pero, como ya se dijo, Joe Yabuki no es el villano, sino el "héroe" de su serie, por lo que al parecer el sólo tener este título justificaba que pudiera realizar todas estas cuestionables acciones que, sin duda, serían repudiadas si las realizara alguno de los rivales de Joe, los cuales a veces ni siquiera eran tan "malos" como el mismo Yabuki.

Como ya dijimos, en muchos personajes de anime el concepto de bien y mal es bastante ambiguo e incluso personajes que actúan de forma villanesca se consideran a sí mismos "héroes" ya que están seguros de que la causa que defienden es justa.

Baste recordar a los Caballeros Dorados, los cuales combatían contra los Caballeros de Bronce creyendo que su causa –defender el Santuario– era la correcta, y si bien muchos de ellos habían sido engañados por el Caballero de Géminis, otros como Cáncer y Piscis, aunque sabían que trabajaban para un malvado, se justificaban a sí mismos diciendo tonterías como que "Las acciones de una persona se pueden considerar malas o justas dependiendo de la época en que vivan".





ERES MALO PERO LINDO

Algo que distingue a los villanos –y algunos héroes "villanescos" – es que son bastante carismáticos y si a esto le sumamos que últimamente no sólo tienen una gran personalidad, sino belleza física, nos encontramos ante personajes bastante irresistibles para buena parte del público.

A diferencia de los "chicos malos que han tenido una vida difícil", muchos personajes –sean héroes o villanos– que realizan "malas acciones" de hecho son "niños ricos" o personas con "complejo de superioridad".

En este punto, lo interesante es que, a pesar de que sus acciones son bastante cuestionables, los admiradores de este tipo de personajes siempre tratarán de justificar sus acciones, diciendo que si hacen tal o cual "maldad" deben tener una buena razón para hacerlo.

Como primer ejemplo tenemos a Eriol, la engañosamente linda reencarnación del Mago Clow, el cual en ***Cardcaptor Sakura*** le hace ver su suerte a la pequeña protagonista, mandándole peligrosos monstruos, poniendo su vida en peligro e incluso casi sumiendo en el caos a toda la ciudad.

Las acciones del Mago Clow, claramente villanescas –y que incluso se divertía al realizarlas–, tenían como justificación el que sólo de esta manera Sakura podía transformar todas las Cartas Clow en Cartas Sakura y así, supuestamente, convertirse en toda una Cardcaptor, por lo que, presuntamente, las acciones de Clow, por muy "malvadas" que fueran, tenían en el fondo una "buena intención".

Pero un mejor ejemplo lo tenemos con Light Yagami, al cual sus fans califican de "héroe trágico", "héroe incomprendido" o en el mejor de los casos "antihéroe", más nunca villano, a pesar de que con su Death Note mataba a personas a diestra y siniestra.

La razón para que los fans de Light no lo consideraran un villano era que él sólo deseaba crear un "mundo mejor" matando a todos los criminales del planeta y que si después comenzó a matar a todo tipo de personas era porque lo empezaron a perseguir como un criminal, cuando lo que él realmente quería era hacer un bien al mundo.

Aquí la pregunta sería, ¿se justificarían como correctas las homicidas acciones de Light si él no fuera un chico guapo y carismático? Y es que, como dijimos, gran parte de los malvados del anime tiene la perfecta combinación entre personalidad magnética y atractivo físico que los hace prácticamente irresistibles.



¿PERO QUÉ HARÍAMOS SIN ELLOS?

Algunos admiran a los héroes por guapos y carismáticos y otros admiran a los villanos por guapos, carismáticos y por el atractivo extra de ser malvados y hacer lo que se les pegue la gana.

Sin embargo, admirar a un villano no significa que admiramos la maldad, sino que simplemente nos gusta un personaje con gran carisma y personalidad. A fin de cuentas, todos somos libres de escoger a nuestros personajes favoritos, por muy buenos, malos o antihéroes que sean.

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!

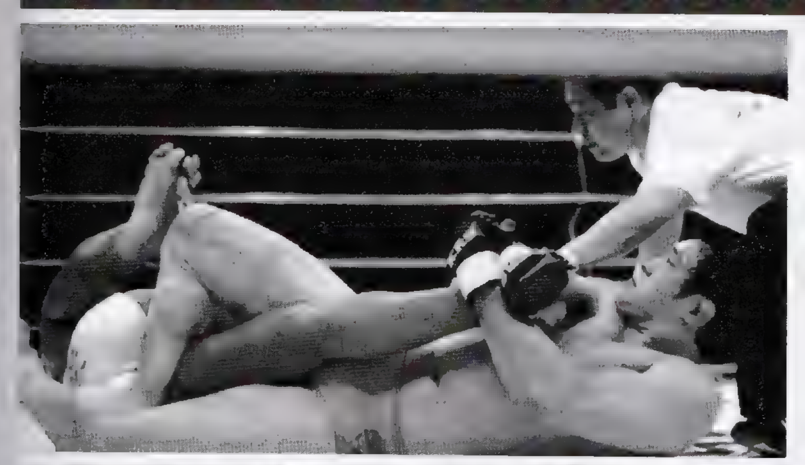
PURORESU

LA ESPECTACULAR LUCHA LIBRE JAPONESA

Por Lobo

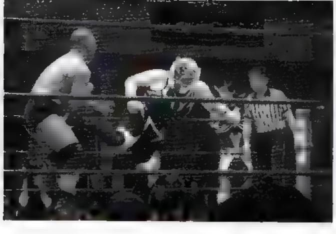


ANIMES Y MANGAS COMO *TIGER MASK* NOS MUESTRAN UNA BRUTAL Y SANGRIENTA VISIÓN DE LA LUCHA LIBRE JAPONESA. ¿PERO ES REALMENTE ESTE DEPORTE TAN SALVAJE COMO LO PRESENTAN ESTE TIPO DE SERIES? ¿Y POR QUÉ LA LUCHA LIBRE JAPONESA Y LA MEXICANA PARECEN TENER UNA RELACIÓN TAN ESTRECHA?









UN DURO INICIO

En los años 20´s algunos deportistas, como el luchador de sumo **Sorakichi Matsuda**, intentaron popularizar el ***wrestling*** (lucha libre norteamericana), después de ver a varios luchadores de Estados Unidos que montaban exhibiciones de este deporte en Japón.

Sin embargo, no fue sino hasta finales de los 40´s e inicios de los 50´s que el wrestling comenzó a llamar realmente la atención de los nipones, al aumentar la cantidad de exhibiciones de lucha libre, durante la ocupación de Estados Unidos en Japón.

En esa época el nombre norteamericano ***Professional Wrestling*** (Lucha Profesional) era pronunciado por los japoneses como ***"Porufesshonaru Resuringu"***, nombre que posteriormente se simplificó a ***Puroresu***, el cual es usado hasta nuestros días.

El famoso luchador **Rikidozan** fundó en 1951 la Japanese Wrestling Association, lo que marcó la entrada definitiva de este deporte en la cultura japonesa. Lo irónico aquí es que, aunque Rikidozan es considerado el "Padre del Puroresu", en realidad él no era japonés, como muchos pensaban, sino que había nacido en Corea del Norte, para después emigrar a Japón.

Aun así, gracias a Rikidozan el puroresu llegó a rivalizar en popularidad con deportes como el béisbol y el sumo, considerado el deporte nacional de Japón.



UN NEGOCIO A BASE DE GOLPES

Fue tal el éxito del puroresu que surgieron diversas compañías promotoras de lucha, cada una con sus propios luchadores y con sus propios estilos de lucha libre, que prácticamente eran su "marca insignia", por lo que no podían ser imitados por otras compañías de lucha libre.

Se contabilizan actualmente alrededor de 60 compañías de lucha, muchas de las cuales fueron establecidas en los años 70´s y que de hecho no eran creadas por empresarios, sino por los mismos luchadores, que demostraban no sólo ser increíbles "guerreros del cuadrilátero", sino hábiles hombres de negocios.

Tal es el caso del legendario luchador **Antonio Inoki**, el cual fundó la New Japan Pro Wrestling en 1972, en la cual se creó el tipo de lucha ***Strong Style*** (Estilo Fuerte), que manejaba una combinación de llaves y artes marciales.

Otras compañías comenzaron a adoptar estos estilos de lucha a ras de lona y artes marciales, aunque eso sí, incorporando golpes más "brutales", a favor de atraer un mayor público.

Estas "peleas violentas" se podían apreciar mejor en los combates ***Shoot Style*** (Estilo Disparo) de la Universal Wrestling Federation y que de hecho dieron pie a la posterior introducción en Japón de las artes marciales mixtas.

Más brutal aún era el estilo de pelea ***King's Road*** (El Camino del Rey), creado por el ya histórico luchador **Gigante Baba** para la All Japan Pro Wrestling. En King´s Road las peleas eran largas y muy salvajes, con poco o nada de artes marciales y que dejaban sangrando realmente a los luchadores. Incluso en algunos encuentros realmente importantes, las cuerdas del cuadrilátero eran de espinosos alambres.

Por supuesto, este tipo de lucha salvaje poco a poco se fue perdiendo, gracias a reglas más estrictas para proteger la integridad de los luchadores, esto debido a que en Japón siempre se buscaba que prevaleciera el "juego limpio" en las peleas y que los luchadores pelearan con un verdadero y honorable ***toukon*** o espíritu de pelea.











LUCHARESU

En busca de estilos de lucha que fueran espectaculares, pero menos violentos, varios luchadores japoneses viajaron a México para aprender el llamativo estilo de lucha "voladora" mexicana. Tal es el caso del **Gran Hamada**, luchador japonés de baja estatura, pero de un gran espíritu de lucha que durante un tiempo vivió en nuestro país, para aprender todo sobre la "lucha aérea".

De regreso en Japón, el Gran Hamada se convirtió en toda una leyenda con su estilo de lucha libre mexicana, conocida como ***Lucharesu*** (combinación de las palabras ***lucha*** y ***puroresu***), estilo de pelea que pronto fue emulado por otros luchadores. Incluso el mismo Hamada comenzó a tener discípulos como **El Gran Sasuke** y **Último Dragón**, que se convirtieron en ídolos tanto en México como en Japón.



México causó tal impresión en el Gran Hamada que éste se casó con una mexicana y sus hijas **Ayako** y **Xochitl Hamada** se convirtieron en luchadoras profesionales, debutando en la Lucha Libre Femenina Japonesa (***Puroresu Joshi***), tan importante en Japón que merece un artículo por sí misma.

Al mismo tiempo, muchos luchadores en México comenzaron a implementar estilos de artes marciales, similares al del puroresu, en sus peleas y hasta luchadores mexicanos como **Huracán Ramírez** se volvieron estrellas al viajar a Japón. Incluso **Mil Máscaras** fue tan idolatrado por los japoneses que llegó a aparecer en el manga de ***Tiger Mask***.





¿CRISIS DE LA INDUSTRIA?

Sobre Tiger Mask, si bien éste fue concebido como un personaje de ficción, su popularidad fue tal que en 1981 el luchador **Satoru Sayama** adoptó este nombre para convertirse en el verdadero luchador **Tiger Mask**.

Esto ejemplifica qué tan popular ha sido este deporte en Japón, aunque justo es decir que a últimas fechas, para ser más exactos después del Mundial de Corea-Japón del 2002, el futbol se ha erigido como el nuevo deporte popular nipón, lo cual le ha quitado aficionados al puroresu, deporte espectacular y honorable que quizás esté enfrentando actualmente su mayor crisis.



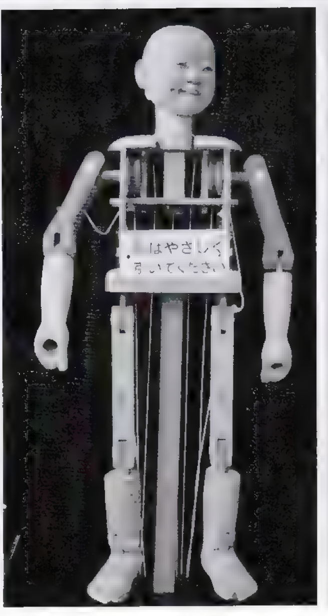
ROBOTS EN JAPÓN

Por Arthur Wolf

¿MÁS HUMANOS QUE LOS HUMANOS?

ANTES, LOS JAPONESES SÓLO VEÍAN A LOS ROBOTS COMO UNA FANTASÍA EN SERIES COMO *ASTROBOY* O *MAZINGER Z*; SIN EMBARGO, HOY LOS VEN COMO UNA PARTE MUY REALISTA DE SU SOCIEDAD Y QUE EN EL FUTURO INCLUSO PODRÍAN REEMPLAZARLOS EN EL TRABAJO, AL VOLVERSE MÁS EFICIENTES Y MÁS "HUMANOS" QUE LOS HUMANOS.

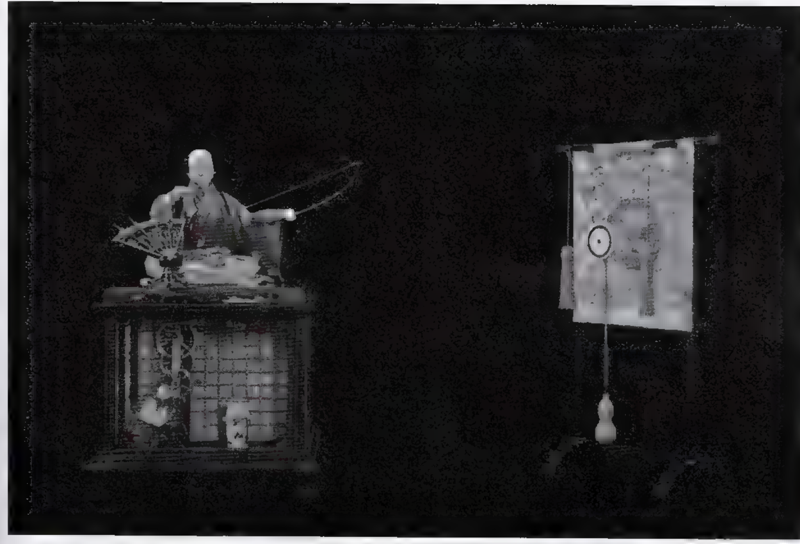




Y EL HOMBRE CREÓ AL ROBOT

Esta idea de crear seres artificiales, que imitaran a los seres humanos, no es para nada algo nuevo en Japón, pues ya en el Periodo Edo (1603 a 1867) existían las ***karakuri ningyo***, unas ingeniosas muñecas mecánicas, además de que en esa época un hábil marionetista llamado **Takeda-za** creó un teatro con marionetas mecánicas que fue muy popular en la ciudad de Osaka.

Ya en los tiempos modernos, gracias al manga y al anime –sobre todo ***Astroboy***– muchos niños comenzaron a soñar con un mundo en donde hombres y robots pudieran convivir, por lo que comenzaron a estudiar los principios de la robótica –en "pañales" en esa época– en universidades como la de Waseda.

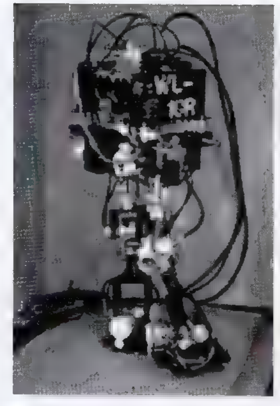




Fue precisamente en la Universidad de Waseda donde surgió uno de los primeros modelos de robot japonés, conocido como Wabot-1, creado en 1973 por el profesor universitario **Ichiro Kato**, especializado en el estudio de robots humanoides.

Si bien Wabot-1 tenía un movimiento de pies y manos torpe y descoordinado, este robot sentó muchas de las bases para la futura creación de robots más eficientes.

Con el tiempo el interés por la robótica en Japón fue tal, que corporaciones como Sony, NEC y Honda tuvieron sus propios laboratorios para la investigación e innovación de la robótica.







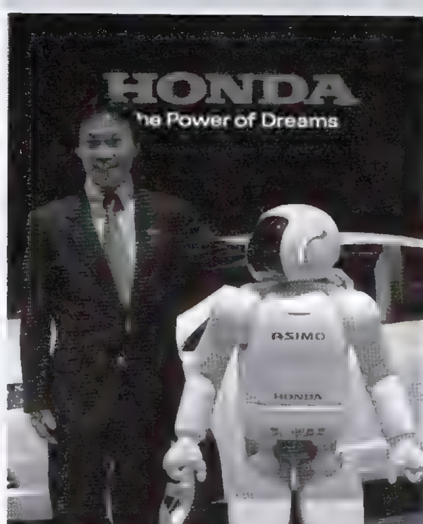


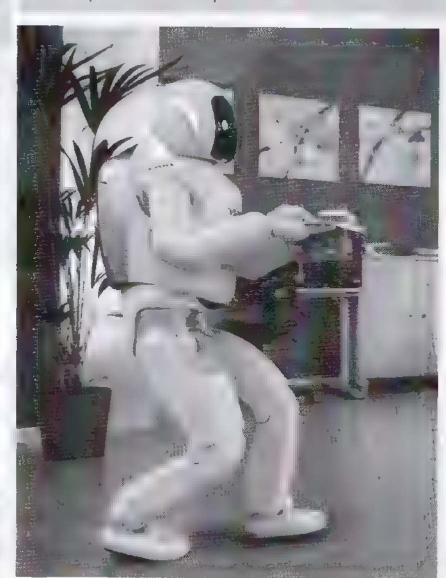
ASIMO

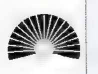
Fue precisamente la Corporación Honda –que comenzó sus investigaciones en robótica en 1986– la que dio uno de los más grandes pasos en la creación de robots humanoides, con el desarrollo de un robot que pudiera caminar en 1989, para hacerlo más eficiente.

Dichas investigaciones dieron como resultado la creación, en el 2001, del primer robot capaz de caminar y hasta correr de forma autónoma, llamado ASIMO (***Advanced Step in Innovative Mobility*** o Paso Avanzado en Movilidad Innovadora), un nombre pomposo, pero a la vez un homenaje a **Isaac Asimov**, cuya obra literaria ***Yo Robot***, ciertamente inspiró de manera enorme a los ingenieros nipones en robótica en sus creaciones.

ASIMO significó un gran avance en la robótica e incluso año con año se le hacen actualizaciones, siendo las últimas del 2014, en las cuales se modificaron su manos para agarrar mejor los objetos y comenzar a aprender el lenguaje de señas, además de la incorporación de dos cámaras en su "rostro" a modo de ojos y una línea de luz que simula una sonrisa, para darle una "expresión amistosa".







¿ROBOTS CON ALMA Y SENTIMIENTOS?

El darle a ASIMO un "rostro amistoso" sólo es una muestra del deseo de los japoneses de hacer más humanos a los robots y que tengan una mejor interacción con las personas, es decir, hacer que los humanos comiencen a acostumbrarse a los robots.

No es de extrañar que, con este propósito en mente, en el 2005 se llevara a cabo una Exposición Mundial de Robótica en Japón, en la cual robots creados para diversas tareas (entretenimiento, vigilancia, servicio, etc.) podían convivir con los visitantes, los cuales se quedaban maravillados por lo "humanizados" que podían llegar a ser los robots.

Y es que actualmente no sólo se busca que los robots parezcan humanos, sino que tengan sentimientos humanos. Tal es el caso de Pepper, el primer robot en poder leer y reaccionar a las emociones humanas, para interactuar mejor con las personas, creado por la compañía de telecomunicaciones Softbank.





A IMAGEN Y SEMEJANZA…

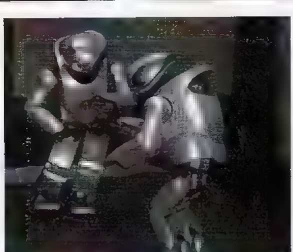
Pero la "innovación" que significó la creación de Pepper se vio reducida con la presentación de los "humanoides" Kodomoroid y Otonaroid el pasado 24 de junio de 2014 en el Museo Nacional de Ciencias y Tecnologías Emergentes de Tokio, los cuales al sólo verlos, con su apariencia muy "humana", hacen que el público tenga respuestas que van desde "¡increíble!", hasta "¡tengo miedo…! ¡Mucho miedo!".

Ambos robots pueden hablar moviendo los labios, mover las manos, girar la cabeza y pestañear. Su piel de silicona es increíblemente humana y se les dio una apariencia femenina para hacerlos más agradables a la vista e incluso son capaces de leer y dar noticias como verdaderos reporteros. La creación de estos robots estuvo a cargo de **Hiroshi Ishiguro**, profesor de la Universidad de Osaka y experto en robótica, el cual tiene tal fe en la apariencia humana de sus robots, que incluso creó uno a su propia imagen y semejanza.









LLEGARON PARA QUEDARSE

Son varias las razones que han llevado al pueblo nipón a esta aparente obsesión por crear robots humanos con sentimientos y razonamiento propio. Entre las principales se encuentran el bajo nivel de nacimientos y el incremento de ciudadanos ancianos en los últimos años, lo cual ha afectado enormemente la mano de trabajo.

Ante estos problemas, si ya no se puede conseguir mano de obra, es necesario fabricarla, creando robots trabajadores que puedan interactuar mejor con los humanos en el trabajo y sobre todo en el hogar, no sólo para servir en labores domésticas, sino para cuidar tanto de ancianos como de niños.

El desarrollo de robots "humanoides" más eficientes incluso llevó al Primer Ministro **Shinzo Abe** a expresar su deseo de crear un "Consejo Especial" que se especialice en acelerar el desarrollo de los robots, para que éstos ayuden a mejorar su economía.

Si bien todo esto puede parecer beneficioso, también sería lógico preguntar: ¿en serio necesitamos robots que sean tanto o más humanos que los humanos?

EL GRAN BUDA DE KAMAKURA

Por [illegible]



Entre estas impresionantes representaciones de Buda, una de las que más se distinguen es la que se encuentra en el templo Kotoku-in, conocido por todos como el Gran Buda de Kamakura.

LA VENERACIÓN A **BUDA AMIDA** ES ALGO QUE HA DISTINGUIDO AL PUEBLO NIPÓN, Y QUE QUEDA DE MANIFIESTO EN LAS GRANDES ESTATUAS QUE ENGALANAN LOS TEMPLOS BUDISTAS DE TODO JAPÓN.



EL COLOSO QUE SOBREVIVIÓ AL DESASTRE

Durante el Periodo Kamakura (1185-1333), el ***shogun*** **Yoritomo Minamoto** manifestó su deseo de construir una colosal estatua de Buda en Kamakura, ciudad desde donde Yoritomo gobernaba a todo Japón.

Más que por devoción religiosa hacia la figura de Buda, lo que Minamoto realmente deseaba era demostrar su gran poderío como shogun, al crear en su ciudad capital un gran Buda que rivalizara en tamaño y magnificencia con la gigantesca estatua de Buda localizada en el templo Todai-ji, en la ciudad de Nara, la cual en ese entonces –y hasta la fecha– era la más grande del país.

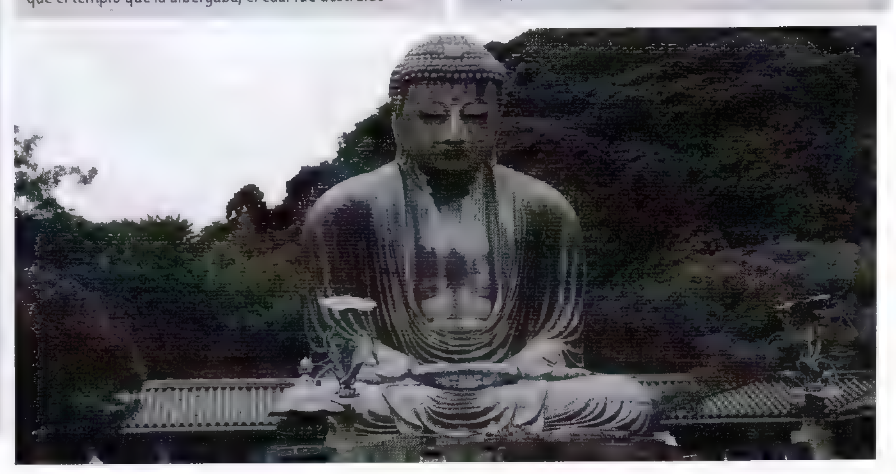
Si bien Minamoto jamás llevó a cabo esta obra, a su muerte en 1199, una de sus Damas de la Corte llamada **Inadano Tsubone**, junto con el monje **Joko Totomi**, de la secta budista Jodo (Tierra Pura), se dedicaron a recaudar fondos por todo el país, y así cumplir el deseo de Minamoto de llevar a cabo la construcción de un gran Buda en la zona oeste de Kamakura, en lo que es la actual zona de templos de esta ciudad.

Una vez recaudados los fondos se decidió construir la estatua del Gran Buda –y el templo de 40 metros de alto en donde ésta fue colocada– en la zona oeste de la ciudad.

Esta primera estatua fue construida en madera y representa a Buda en la clásica pose de meditación sentado. Tanto el Buda como el templo donde se aloja, comenzaron a ser construidos en el año 1238, terminando la construcción en 1243. Sin embargo, una gran tormenta dañó tanto el edificio como la estatua en 1248, por lo que se optó por crear una nueva figura colosal pero esta vez hecha de bronce, para que fuera más resistente a las inclemencias del tiempo.

Ciertamente, el nuevo Buda de bronce cumplió con este objetivo, pues desde su reconstrucción, en 1252, esta estatua soportó mucho mejor los embates de la naturaleza que el templo que la albergaba, el cual fue destruido completamente en 1334 por una fuerte tormenta y, después de ser reconstruida esta edificación, una nueva y devastadora tormenta volvió a destruir al templo en 1369. Para colmo de males, 130 años después de que el templo fue reconstruido por cuarta vez, fue totalmente devastado por un ***tsunami*** en 1498.

Tomando esto como una especie de "señal de la naturaleza" se optó por dejar definitivamente a la estatua del Gran Buda fuera del Templo Kotoku-in, una vez que éste fue reconstruido y desde entonces hasta hoy en día, este coloso ha estado a la intemperie, rodeado de un hermoso jardín que, ciertamente, hace que la imagen de Buda se vea más en armonía con la naturaleza.















CON ALMA DE BRONCE

El Gran Buda de Kamakura fue construido siguiendo la influencia de la escuela del maestro escultor **Unkei**, y las diversas piezas de bronce que conforman esta estatua fueron fundidas por el maestro fundidor **Tanji Hisatomo**, además de que, para darle un aspecto más imponente, fue recubierta por láminas de oro, las cuales se fueron perdiendo debido a que la estatua ha estado por siglos expuesta a la intemperie.

Actualmente, el bronce de la estatua posee un tono negro verdusco y ha tenido que ser restaurada en varias ocasiones, siendo la última en 1961.

Si bien el sueño del shogun Yoritomo Minamoto de crear un Buda que rivalizara con el de la ciudad de Nara no pudo cumplirse –pues el de Nara sigue siendo el más grande de Japón con sus imponentes 15 m– lo cierto es que el Gran Buda de Kamakura no se queda atrás en sus medidas y proporciones, pues mide 13.35 m (sólo un pulgar de este Buda mide 0.85 m) y pesa alrededor de 93 toneladas, lo que lo convierte en el segundo Buda más grande de Japón.

UN GRAN ATRACTIVO TURÍSTICO

Kamakura queda a una hora de viaje en tren desde Tokio, tomando la línea JR Yokosuka y para acceder al templo Kotoku-in que alberga al Gran Buda sólo se deben pagar 200 yenes.

El lugar está abierto de 6:00 a.m. a 06:00 p.m., por lo que no es extraño que Kotoku-in se vea repleto de turistas y sobre todo de estudiantes de primaria todo el año, los cuales están ansiosos no sólo de ver a la imponente estatua por fuera, sino de literalmente "adentrarse en sus entrañas".

Así es, por un pago adicional de 20 yenes los visitantes pueden entrar al cuerpo hueco de bronce del Buda de Kamakura. Un detalle curioso es que este Buda tiene dos grandes ventanas colocadas en su espalda para poder ventilar la estatua, sobre todo en el caluroso verano, y así evitar que este coloso de bronce se convierta en un "gigantesco horno" que literalmente podría asar a los visitantes que entran en él.

Gracias a esta "ventilación" los turistas además pueden asomarse por las dos grandes ventanas del coloso y gozar de una maravillosa vista de toda esta región de Kamakura.

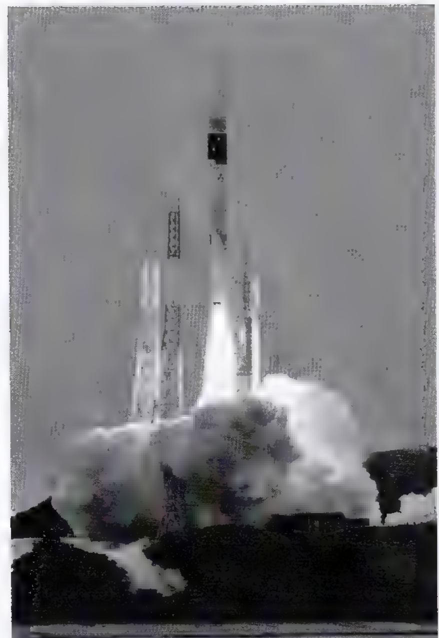
El Gran Buda se ha vuelto un punto obligado de visita para todos los turistas que acuden a la mítica ciudad de Kamakura –la cual por sí misma es un gran punto turístico– para admirar esta colosal e imponente imagen de Buda Amida, la cual, por su belleza y serenidad se ha vuelto una figura tan emblemática de la cultura japonesa como lo es el mismo Monte Fuji.

JAXA

CONQUISTANDO LA ÚLTIMA FRONTERA

Por Nozomu Rodríguez

JAPÓN SIEMPRE SE HA DISTINGUIDO POR MANTENERSE A LA VANGUARDIA EN CUANTO A CIENCIA Y TECNOLOGÍA. ES POR ESO QUE, EN UNA ERA EN LA QUE LA EXPLORACIÓN DEL ESPACIO SE HA CONVERTIDO EN UNA REALIDAD, EL PAÍS DEL SOL NACIENTE NO PODÍA QUEDARSE ATRÁS.



En esta ocasión nos dejaremos llevar a las profundidades del universo por la Agencia Japonesa de Exploración Aeroespacial, mejor conocida como JAXA, por sus siglas en inglés. Así que toma asiento y prepárate para el viaje, porque la cuenta regresiva acaba de comenzar.

LOS ORÍGENES

JAXA es una agencia relativamente joven, ya que fue formada apenas el 1 de octubre de 2003. Sin embargo, esto no significa que Japón haya carecido, hasta ese entonces, de experiencia en el terreno de la exploración espacial; sino que, antes de esa fecha, la investigación en este campo había estado bajo la supervisión de tres distintos organismos: el Instituto del Espacio y Ciencia Astronáutica (ISAS), el Laboratorio Aeroespacial Nacional (NAL) y la Agencia Nacional de Desarrollo Aeroespacial (NASDA).

Cada una de estas agencias se encargaba de una tarea específica. El ISAS tenía como misión realizar estudios acerca de nuestro Sistema Solar por medio de la operación de distintos telescopios situados a lo largo del territorio japonés. El NAL, por su parte, se ocupaba de desarrollar nuevas tecnologías en el terreno de la aviación. Mientras que la NASDA tenía como propósito la fabricación de cohetes, satélites y módulos espaciales, así como el entrenamiento de los astronautas nipones.

A pesar de que muchas de las misiones del ISAS y la NASDA resultaron exitosas, la aeronáutica japonesa enfrentó duras críticas por parte de varios organismos internacionales, entre ellos la Agencia Espacial Europea (ESA) y la propia NASA, después de que algunos proyectos de estas agencias orientales fallaran espectacularmente.

Entre estos fracasos se cuentan varios lanzamientos del cohete experimental H-II, el cual, en repetidas ocasiones, no logró ni siquiera atravesar la atmósfera terrestre.

Otras misiones fallidas que causaron desilusión entre la comunidad científica fueron las que involucraban a las sondas Nozomi y Midori 2. La primera tenía como objetivo entrar en la órbita de Marte para investigar su atmósfera. A pesar de que la sonda arribó con éxito al planeta rojo, debido a una falla en el sistema de refrigeración, el combustible se congeló y el Nozomi quedó a la deriva. Algo parecido ocurrió con la Midori 2, una sonda de exploración lunar, ya que sus paneles solares se averiaron, lo cual la dejó incomunicada poco tiempo después de su lanzamiento.

Para hacer frente a estos fracasos y con el fin de mantener a Japón a la vanguardia tecnológica, el gobierno de ese país decidió fusionar las tres agencias en una sola. Así fue como, en 2003, nació JAXA tal y como la conocemos hoy en día. El Ministerio de Educación, Cultura, Deporte, Ciencia y Tecnología fue designado como el responsable de administrar la nueva institución.

LOS PRIMEROS PASOS DE UN GIGANTE

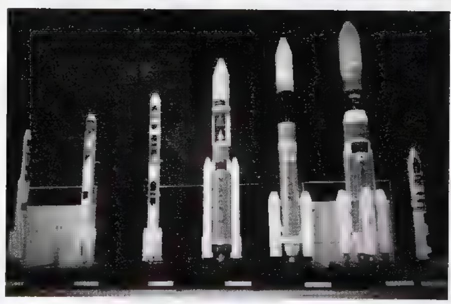
La primera misión que encaró la agencia fue el lanzamiento de la sonda Hayabusa, la cual despegó de la isla de Tanegashima en el año 2003. En noviembre de 2005, la sonda logró su cometido al aterrizar en un asteroide relativamente cercano a nuestro planeta. Finalmente, siete años después de su inicio, la misión se dio por concluida cuando, en 2010, el Hayabusa volvió a la Tierra con muestras minerales y fotografías de dicho asteroide.

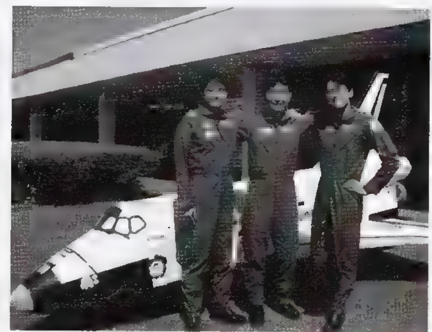
Los años siguientes fueron cruciales para la aeronáutica japonesa, ya que, entre 2005 y 2007, JAXA se encargó de poner en órbita un total de 12 satélites con distintos propósitos. Entre ellos se encuentra el telescopio de rayos x Suzaku, el sistema de intercomunicaciones Kirari, la unidad de observación lunar Kaguya, el telescopio infrarrojo Akari y la unidad de monitoreo de la superficie terrestre Daichi.

Tras todas estas misiones exitosas, la agencia logró hacerse de la credibilidad de la comunidad científica internacional, con lo cual, un proyecto aún más ambicioso pudo ver al fin la luz.

Después de varios años de investigación y desarrollo, el laboratorio espacial Kibou finalmente estuvo listo para entrar en órbita. El módulo, diseñado para acoplarse con la Estación Espacial Internacional, fue lanzado por la NASA desde el Centro Espacial Kennedy, en Estados Unidos, el 11 de marzo de 2008 y desde entonces es usado por científicos por todo el mundo.







UNA PERSPECTIVA VERDE

En las últimas décadas, el gobierno japonés ha adoptado varias medidas para aminorar el impacto de las actividades industriales sobre el medio ambiente. Esto es comprensible, ya que el cambio climático ha provocado varios desastres en ese país, sobre todo en los años más recientes.

Como parte de estas iniciativas, la agencia espacial japonesa ha puesto en marcha varios proyectos con el fin de captar anormalidades en la atmósfera terrestre para prevenir que las catástrofes naturales cobren más vidas. Los satélites Shizuku, Ibuki y Aqua tienen como misión monitorear los cambios en la cantidad de lluvia, emisión de gases y presión del aire en nuestro planeta.

HÉROES DE CARNE Y HUESO

A pesar de que JAXA no ha sido capaz, hasta el momento, de lanzar una misión tripulada, un total de 12 astronautas japoneses han tenido el honor de viajar al espacio en distintas misiones, tanto de la NASA como de la ESA.

El primero de ellos, curiosamente, no fue un científico ni un piloto con décadas de experiencia, sino un reportero de la cadena televisiva estadounidense TBS, llamado **Toyohiro Akiyama**, quien, en 1989, viajó durante una semana en el transbordador ruso Soyuz.

Otros nombres que destacan entre esta lista son: **Takao Doi**, el primer japonés en realizar una caminata espacial; **Chiaki Mukai**, la primera mujer japonesa en viajar al espacio; **Koichi Wakata**, el primer asiático en comandar la Estación Espacial Internacional y **Takuya Onishi**, quien inició su carrera como sobrecargo, más tarde se convirtió en piloto de una aerolínea comercial y, finalmente, fue reclutado como astronauta por la NASDA.

PLANES PARA EL FUTURO

En sus 11 años de vida, JAXA ya ha hecho realidad varios proyectos que parecían inalcanzables para sus antecesoras. Lo mejor es que la Agencia no tiene pensado cesar en su labor de exploración.

Prueba de ello es la puesta en marcha de proyectos que pretenden alcanzar fronteras aún desconocidas para la ciencia japonesa. Esto incluye misiones no tripuladas a Marte y Venus, así como el lanzamiento de un velero solar que orbite el planeta Júpiter.



Sin duda, el reto más grande de la agencia es lograr el despegue de su primera misión tripulada, objetivo que no se ve muy lejano gracias a los enormes avances que ha hecho la aeronáutica nipona en las últimas dos décadas.

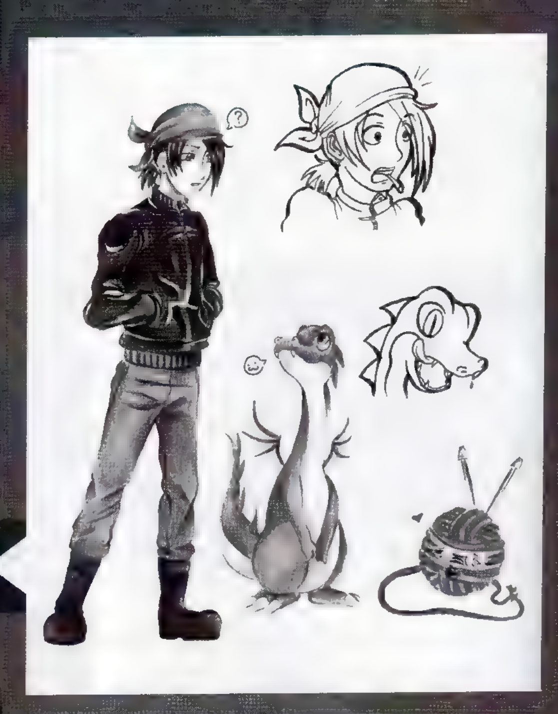
Hoy en día, fiel a su tradición de excelencia, Japón se ha convertido en una potencia mundial en el campo de la exploración espacial y es considerado un gran aliado de la NASA y la ESA en la ardua tarea de revelar los misterios de nuestro universo.

EL FUTURO DEL NOVENO ARTE, SE ENCUENTRA EN DIBUJARTE SCHOOL





Arturo Ángel Cocoa García



Elisa M. Esqueda Fabela



Hamia Yael Reyes Pérez



Luis Fernando Morales


THE ROLLING☆GIRLS
© Yousuke Miyagi/Wit Studio/2015


MANGA
TOKYO GHOUL



TOKYO GHOUL √A REGRESA EL SUSPENSO

Por Nozomu Rodriguez

Este año, la segunda temporada de una de las series más exitosas del 2014 vio por fin la luz a través de la pantalla de la cadena Tokyo MX, tras casi tres meses de suspenso.



Tokyo Ghoul √A (léase ***root A***), es la continuación de la adaptación animada del manga del mismo nombre, cuyos 12 episodios fueron transmitidos por ese canal entre los meses de agosto y octubre del año pasado, durante los cuales la serie se ganó la admiración de miles de aficionados alrededor del mundo.

Si estás listo para conocer el desenlace de esta intrigante historia, te aconsejamos que nos acompañes en la segunda parte de esta aventura. Pero, primero, hagamos un poco de memoria.



¿DONDE NOS QUEDAMOS?

La historia de ***Tokyo Ghoul*** se desarrolla en una versión alterna de la capital japonesa, donde humanos y ghouls (una especie de criaturas con extraños poderes, las cuales se alimentan de carne humana) se ven obligados a convivir.

En esta realidad, el gobierno japonés ha formado y entrenado un grupo especial, conocido como "Comisión Contra los Ghouls" (CCG), para localizar, capturar y eliminar a todos los ghouls de la ciudad.

El protagonista de la serie, un tranquilo estudiante universitario, llamado Ken Kaneki, de pronto se ve inmiscuido en medio de la guerra entre ambos bandos después de que es atacado por una bella pero cruel ghoul, de nombre Rize. El joven logra salir con vida del atentado gracias a que una enorme viga cae encima de ambos, la cual mata (al menos aparentemente) a su atacante, pero lo deja a él malherido.

Tras una cirugía, en la cual le son trasplantados órganos de la fallecida criatura, Ken adquiere habilidades sobrenaturales, lo cual cambia su vida para siempre. Sin nadie a quien acudir, el estudiante es adoptado por Yoshimura, un ghoul que le ofrece un empleo en su cafetería, al mismo tiempo que le enseña cómo lidiar con sus poderes sin perder su humanidad.

En dicho café, llamado Anteiku, Kaneki conoce a otros ghouls, quienes, al igual que él, tienen el propósito de continuar de manera normal con sus vidas sin dejar que su condición les afecte. Entre ellos se encuentran Touka, una estudiante de preparatoria cuyo padre fue asesinado por la CCG y Hinami, una tímida niña quien de inmediato adopta a Ken como su hermano mayor.

La primera temporada llega a su clímax cuando, después de un encarnizado combate con la CCG, el protagonista es secuestrado y torturado por el Aogiri Tree, un grupo de ghouls rebeldes que tienen como misión terminar con la opresión de la raza humana sobre estos seres.









SI NO PUEDES CON ELLOS, ÚNETELES

La secuela de ***Tokyo Ghoul*** comienza justo después de que Ken, tras haber sido cruelmente torturado, decide unirse a Aogiri Tree, convencido de que ésa es la única manera en la que puede ayudar a sus seres queridos.

Esta importante e inesperada decisión es la que da inicio a la trama de esta segunda temporada, la cual se centra en relatar las aventuras de Kaneki a partir del momento en el que se suma a las filas de la maligna organización.

El objetivo de nuestro héroe cambia radicalmente, pues en vez de tratar de fomentar la convivencia pacífica entre humanos y ghouls, ahora tiene como fin terminar con la CCG, sin importarle si para ello es necesario hacer uso de la violencia.

Su primera misión como "villano" consiste en rescatar, acompañado de Ayato (un miembro de alto rango de Aogiri Tree y el hermano perdido de Touka), a Naki, un ghoul que ha sido capturado por investigadores de la agencia gubernamental.

Después del rescate, los tres planean un gran golpe: Tomar por asalto el edificio de Cochlea, una prisión secreta donde son retenidos los ghouls que la CCG ha conseguido atrapar. La misión tiene éxito tras una cruel batalla, en la cual varios guardias y prisioneros pierden la vida.

En medio del sangriento enfrentamiento, Ayato es gravemente herido, pero es salvado, en el último momento, por Ken, quien ha adquirido nuevos y desconocidos poderes después de comer la carne de varios ghouls muertos en medio del motín en la prisión de máxima seguridad.

Unos días después de esta misión, Kaneki toma la decisión de volver al café Anteiku. Sus antiguos aliados se llevan una gran sorpresa al verlo de regreso, pues no habían sabido nada de él desde que fue secuestrado. La pequeña Hinami es quien le da la bienvenida a casa, sin embargo, de inmediato se da cuenta de que su "hermano mayor" ha sufrido una terrible transformación, lo cual convierte su alegría en preocupación.

Sólo el tiempo nos dirá si la gran ciudad de Tokio logrará recuperar la paz o si la guerra y la violencia continuarán inundando las calles de la capital con sangre inocente.

UN UNIVERSO APASIONANTE

Lo que comenzó como un sueño se ha convertido, en tiempo récord, en una de las franquicias más exitosas de los últimos años. Esto es comprensible, ya que ***Tokyo Ghoul*** nos ofrece una trama de lo más interesante y un rico mundo con sus propias reglas, héroes y villanos.

Lo más destacable de esta serie es la profundidad de sus personajes, quienes, aparte de luchar contra su lado más oscuro, cuentan con historias previas que hacen que uno pueda identificarse con ellos muy fácilmente.

La única queja que los fans han expresado es que el anime no sigue con fidelidad la trama del manga y a menudo presenta giros que se desvían de la historia original, además de que el diseño de personajes es muy diferente entre una versión y la otra.

Fuera de eso, la adaptación animada es muy recomendable. No hay un solo momento en el que no haya emoción en la pantalla. En las batallas, los personajes liberan todo su potencial, las escenas de acción son muy detalladas y dinámicas y las secuencias de suspenso nos dejan siempre con ganas de saber qué pasará después.

Sin duda, esta nueva temporada servirá para que aun más seguidores se sumen a una comunidad que sigue creciendo con cada nuevo episodio, tanto del anime como del manga.



FICHA TÉCNICA

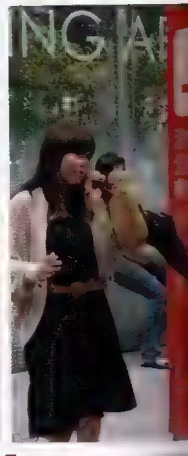
[illegible]: acción, suspenso, horror
[illegible]: Sui Ishida
[illegible]: Shuhei Morita
[illegible]: Kazuhiro Miwa
[illegible]: Chuuji Mikasano
[illegible]: Pierrot
Episodios: 12

SEIYUUS:

[illegible]: Natsuki Hanae
[illegible]: Takayuki Sugo
[illegible]: Sora Amamiya
[illegible]: Sumire Morohoshi
[illegible]: Yuuki Kaji









FUMAR EN JAPÓN

UNA ADICCIÓN EN DESCENSO Y LA CULTURA DEL RESPETO

Por Sunako Ye-Seul

En Japón está prohibido fumar en la vía pública. Si se pasean por las calles de tokio lo menos que verán es a alguien fumando en la calle. Evidentemente, esto es una medida pública para evitar adquirir este hábito que ocasiona diversos problemas de salud, pero no es la razón básica en primera estancia.

La razón principal va más allá, y es que, como se sabe, los japoneses son el ejemplo de la respetuosidad, así que lo demuestran al tratar de evitar quemaduras a la gente que circula junto a ellos e impedir molestar con el humo a los no fumadores. La gente suele respetar esta regla, y es casi imposible encontrar alguna persona que fume fuera de los lugares designados para ello. El fumar en la calle, y no hacerlo en lugares donde esté debidamente señalado hacerlo, puede conllevar al pago de una multa. De cualquier manera, es evidente que a gran parte de los japoneses les gusta fumar, pero ¿cómo hacerlo en un país donde, básicamente, no está permitido?





FUMAR EN CONDICIONES ESPECIALES

En Japón hay lugares destinados para fumar. Es fácil ubicarlos, aunque suelen ser pocos. Si puedes lograr encontrar un lugar donde haya un cenicero público, el fumar está permitido, por lo que algunos espacios de fumadores se encuentran al aire libre. Esto especialmente ocurre en el campo o zonas poco concurridas de las grandes ciudades.

Por otra parte, los sitios para fumadores en las zonas frecuentadas de las grandes urbes, edificios y sitios cerrados son conocidos como "cuartos para fumadores", que son áreas pequeñas y cerradas especiales para fumar –de los cuales ya hemos hablado en ediciones anteriores–. No suelen estar tan ventilados, pero, como se mencionó antes, el objetivo es que no molesten a los no fumadores, así que se acepta. Al final del día, el humo que ha quedado se quita con poderosos extractores.

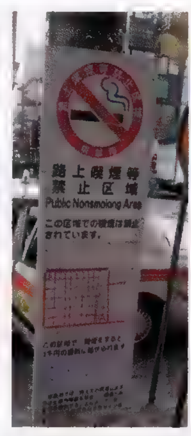














CUANDO EL BENEFICIADO ES EL FUMADOR

Como se mencionó, Japón es un lugar complicado para fumar, por lo que es curioso que en la calle se pueda encontrar gran cantidad de máquinas expendedoras de cigarros, aunque para poder comprarlos es necesario tener una tarjeta llamada ***Taspo*** que sirve como identificación de mayoría de edad.

Por otro lado, en la misma tónica, en la mayoría de los restaurantes sí se permite fumar, claro, en zonas especiales para fumadores, pero, debido a que no hay una separación física entre las secciones, el humo se suele esparcir por todo el lugar, por lo que todavía no es del todo cómodo para las personas que no fuman. Como medida en favor de los no fumadores en este caso, algunos restaurantes sólo permiten que se fume en horarios determinados.

LA ADICCIÓN AL TABACO ¿EN PELIGRO DE EXTINCIÓN?

Cada vez hay menos lugares donde está permitido fumar en público. Si bien actualmente las cafeterías cuentan con zona para fumadores, ésta suele ser bastante reducida, y los mismos japoneses llegan a tener un sentimiento de "culpa" al prender algún cigarro en lugares como restaurantes y cafeterías, aunque el lugar esté designado para ello.

Hasta hace unos años todavía existían "refugios" donde los adictos a la nicotina podían fumar sin preocuparse. Entre estos lugares no faltaban algunas cafeterías especiales para los fumadores que, con el paso del tiempo, fueron desapareciendo. De forma similar, se puede ver que los lugares eliminan cada vez más los sitios para fumadores y, a su vez, desaparecen los ceniceros que están en la vía pública, por lo que el fumar se ha convertido en una actividad complicada donde la paciencia es el elemento esencial.

A pesar de las medidas de prohibición, se estima que aproximadamente el 30% de los hombres y el 17% de las mujeres son fumadores, y es posible que la razón de esto se deba al estrés del trabajo; sin embargo, el número parece estar decreciendo, en gran medida, por la escasez de zonas donde está permitido fumar, además de que la opinión general de los japoneses es que lo ideal es crear una sociedad sin humo. Todavía hay mucho que hacer, pero se está trabajando para lograrlo y no sería raro que, en unos años, esto pueda ser posible.



KANA HANAZAWA

LA LOLI-VOZ DEL ANIME

Por Chibi-Chío

EN LOS ÚLTIMOS AÑOS, HAY UNA VOZ QUE SE HA DADO A NOTAR, TAN SUAVE Y DULCE COMO UN ALGODÓN DE AZÚCAR, ESA VOZ LE PERTENECE A KANA HANAZAWA, UNA SEIYUU QUE HA LOGRADO CAPTAR LA ATENCIÓN DE LOS ESPECTADORES, PORQUE ANIME QUE SALE, ANIME QUE PROTAGONIZA. ESTA TIERNA CHICA NACIÓ EL 25 DE FEBRERO DE 1989, ES ORIUNDA DE TOKIO.

EL COMIENZO

Su entrada al medio artístico se dio cuando ella era una niña; cuando estaba en el jardín de niños, su madre le preguntó si quería asistir a una audición, Kana dijo que sí. Trabajó como actriz infantil en las agencias Smile Monkey, Big Apple y Five Eight. Pero, el acercamiento al anime vino por mera casualidad.

Cuando entró como actriz de voz, dijo que era más preocupante que divertido, ya que no sabía cómo "relacionarse" con el personaje y eso la inquietaba; su perspectiva cambió cuando protagonizó ***Potemayo***, y al hacer sólo soniditos se divirtió; ahí supo que para adaptarse al personaje debía sentir sus emociones y disfrutar haciéndolo.

LA PROPAGACIÓN HANAZAWA

En 2007, ingresó a la universidad y firmó contrato con Osawa Office; en 2011, se dedicó de tiempo completo al doblaje, con lo que incrementaron sus participaciones en animes, programas de televisión y radio, así como de anime en vivo.

Tan sólo un año pasó y debutó como solista con el álbum ***Hoshizora Destination***, del cual se desprendió su primer sencillo, el cual presentó ante la prensa, y fue un momento de nerviosismo. En 2013 sacó otros cuatro sencillos, que se fusionaron para dar lugar al álbum ***Claire***.

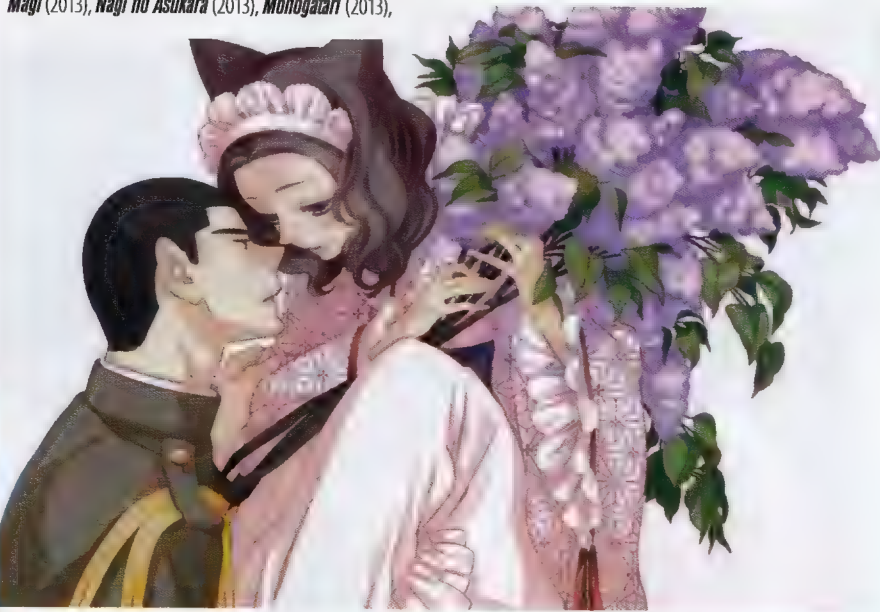
En 2014, lanzó el álbum 25 que representa sus 25 primaveras, una edad en la que comenzó a reflexionar sobre el trabajo, la familia, la sensibilidad y su carrera profesional. Todos esos sentimientos los expresó con ayuda de la compositora Yuho Iwasato. Desde ese momento su relación con la música se hizo profunda, fueron 25 canciones, un álbum bastante largo. El 1 de octubre de 2014 llegó su sexto sencillo ***Hohoemi Mode***.

Tenemos dos facetas de Hanazawa: como actriz de voz trata de tomar por completo el papel que interpreta; como músico, se acerca más a ella misma.

ROLES NOTABLES

Ha participado en: ***Mushi-Uta*** (2007), ***Potemayo*** (2007), ***Kyouran Kazoku Nikki*** (2008), ***Kannagi*** (2008), ***Mahou Tsukai ni Taisetsu na Koto: Natsu no Sora*** (2008), ***Kemeko DX*** (2008), ***Asu no Yoichi!*** (2009), ***Pandora Hearts*** (2009), ***Kobato*** (2009), ***Durara!!*** (2010), ***Motto To Love-Ru*** (2010), ***Oreimo*** (2010), ***Fractale*** (2011), ***Freezing*** (2011), ***Infinite Stratos*** (2011), ***Ao no Exorcist*** (2011), ***Deadman Wonderland*** (2011), ***Boku wa Tomodachi ga Sukunai*** (2011), ***Ro-Kyu-Bu!*** (2011), ***Hen Zemi*** (2011), ***Inu x boku SS*** (2012), ***Shirokuma Café*** (2012), ***Psycho-Pass*** (2012), ***Black Rock Shooter*** (2012), ***Buddy Complex*** (2013), ***Coppelion*** (2013), ***Hyperdimension Neptunia*** (2013), ***Kotoura-san*** (2013), ***Magi*** (2013), ***Nagi no Asukara*** (2013), ***Monogatari*** (2013), ***Moshidora*** (2014), ***Mekaku City Actors*** (2014), ***D-Frag!*** (2014), ***Bokura wa Minna Kawaisou*** (2014), ***Persona 4*** (2014), ***Nisekoi*** (2014), ***No-Rin*** (2014)… Y eso que éstos son sólo algunos.

Como nos podemos dar cuenta, cualquiera que haya iniciado a ver anime en estos últimos años, seguramente conoce a Kana Hanazawa. Ya sea un personaje secundario o protagonista, su voz enamora y –a uno que otro– atosiga. Algunos comienzan a temblar con la idea de que conquiste el mundo del seiyuu… Eso no es todo, tiene CD dramas, ha trabajado en películas, videojuegos y hasta de directora la ha hecho; sin duda tenemos Hanazawa para rato.





DATITOS

Sus mejores amigas son la seiyuus y cantantes **Marina Inoue**, **Haruka Tomatsu** y **Kawasumi Ayako**; así como el director, guionista y actor **Shintaro Asanuma**.

Debutó en 2003.

Es integrante del grupo **Ro-Kyu-Bu!**

Sus mangas favoritos son ***Solanin*** y ***Koucha Ouji***.

PINOCCHIO

AMOR ENTRE MENTIRAS

Ivonne López O.



AL LEER EL TÍTULO NO SE PUEDE EVITAR RECORDAR LA HISTORIA DEL MUÑECO DE MADERA INCAPAZ DE DECIR MENTIRAS. CLARO, NO PODEMOS NEGAR QUE TIENE CIERTO PARECIDO, PERO SOLAMENTE EN EL PUNTO DONDE NO SE PUEDEN DECIR MENTIRAS. ASÍ QUE NO ESPEREN VER A UN MUÑECO AL QUE LE CRECE LA NARIZ, PERO HACEN ÉNFASIS EN EL NOMBRE PARA REFERIRSE A LAS PERSONAS QUE PADECEN UN SÍNDROME ESPECÍFICO, PINOCCHIO, QUE CADA VEZ QUE MIENTEN LES DA HIPO.







Siéntense cómodamente, porque este dorama es la recomendación del día; al contrario de que les crezca la nariz.

Existe una chica de nombre Choi In Ha, que padece el síndrome de Pinocchio, así que cada vez que miente le da hipo, un padecimiento molesto que a la larga le trae varias vicisitudes.

Pero In Ha tiene un tío que es más chico que ella, de nombre Choi Dal Po; claro que biológicamente no es su tío, de hecho es un joven con otro nombre y otro pasado, pero que es adoptado por el abuelo de la chica para compensar la pérdida de su verdadero hijo, varios años atrás.

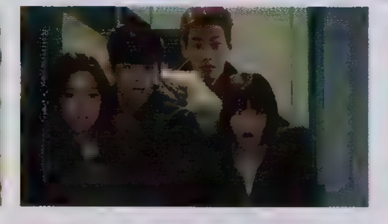
Tanto el director, **Jo Soo Won**, como el guionista, **Park Hye Ryun**, tuvieron la oportunidad de trabajar juntos antes, en el dorama *I Hear Your Voice*.











La cosa es que Dal Po, antes de conocer al abuelo, cuando es apenas un niño, pierde a su papá en un accidente cuando un edificio cae bajo las llamas, lo que desencadena una serie de hechos que traen vergüenza y sufrimiento para su madre, su hermano mayor y él, a tal grado que su mamá no aguanta la presión y decide suicidarse e incluso trata de llevarse al niño junto con ella.

Sin embargo, él sobrevive y así empieza una nueva vida en otro lugar, con otro nombre y con otra familia. Pero por azares del destino, que es a veces muy cruel, se topa con la hija de una reportera que decía toda clase de cosas malas sobre su padre, y esa niña es In Ha.

Así es como pasa cinco años de su vida, fingiendo ser alguien que no es, como ser el peor estudiante de su escuela, ser retraído y sin amigos. Además de tenerle un profundo rencor a In Ha.

Aunque claro, todo cambia después de que In Ha lo defiende cuando tratan de culparlo por hacer trampa en un examen, y de sacar de repente buenas calificaciones cuando siempre saca cero y los tratos para con ella se vuelven más considerados.

Pero Dal Po no olvida jamás el sufrimiento de su familia, la lucha por sobrevivir y que los medios de comunicación usan su poder para, de manera egoísta, solamente ganar más seguidores, como lo hace la madre de In Ha.



Es una de las series por las que más han pagado para emitirla en China, por la módica cantidad de 280,000 dólares.

Al protagonista, **Lee Jong Suk**, el mismo de *Dr. Strange*, no le convenció mucho su *look* en el dorama y dijo que: "Era más feo de lo que pensaba".



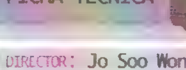
COMENTARIOS

Esta trágica y romántica historia, en donde el destino se ríe de todos en el momento menos pensado, trae a los protagonistas en un sube y baja de emociones, donde el rencor, odio, amor y la verdad siempre están presentes y en constante pelea, sin dejar que tanto In Ha como Dal Po puedan sincerarse consigo mismos.

Una serie que entrará de seguro entre las preferidas para este año y que pueden disfrutar a lo largo de 20 episodios que comenzaron su emisión desde noviembre del 2014 con una producción surcoreana de iHQ, de la cadena SBS, bajo la dirección de **Jo Soo Won**.







FICHA TÉCNICA

DIRECTOR: Jo Soo Won
PRODUCCION: iHQ
GUIONISTA: Park Hye Ryun

PERSONAJES:

CHOI DAL PO: Lee Jong Suk
CHOI IN HA: Park Shin Hye

El origen del nombre de la agrupación es porque toman su grupo sanguíneo, así que uno es tipo B y los demás A, el cual se pronuncia: *"bi one ei four"*, que en inglés sería un juego de palabras como: *be the one all for one* (sé el único, todos para uno). Lo utilizaron por primera vez en una serie de historietas en línea.

Esta banda tiene sus orígenes en Corea del Sur y se formó en abril del 2011, año en que sacaron su primer mini álbum llamado *Lets Fly*, con una canción compuesta por completo por el líder del grupo **Jin Young** y que tiene por nombre *Bling Girl*. Aunque su primer video musical es *O.K.*

B1A4 tuvo su debut en vivo dos días después de lanzar su primera producción, en el programa de *MBC Show! Music Core*.

Éste fue el inicio de una productiva carrera, aunque no tienen mucho en el mercado musical, han logrado expandir sus horizontes, claro que por el momento es en el mercado asiático, ya que estos chicos no solamente cantan en Corea, sino también en países como Japón, en donde están bajo el sello de Pony Canyon e incluso en Taiwán con Warner Music Taiwán.



EL NOMBRE OFICIAL DE SU CLUB DE FANS ES *BANA*, YA QUE *BA* HACE REFERENCIA AL NOMBRE DEL GRUPO Y *NA* ES UNA PALABRA COREANA QUE TRADUCIDA QUIERE DECIR ALGO ASÍ COMO QUE "HAN CAÍDO EL UNO POR EL OTRO".

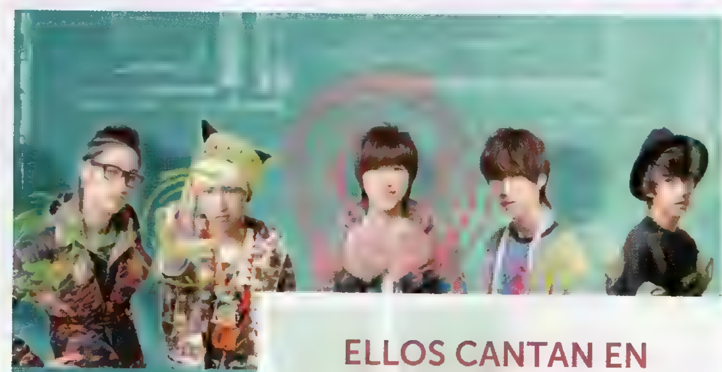


B1A4

DIVERSIÓN Y ORIGINALIDAD MUSICAL

Ivonne López O.

B1A4 ES UNA BANDA CONFORMADA POR CINCO INTEGRANTES, LOS CUALES MUESTRAN RITMOS MUY PEGAJOSOS, DESDE BALADAS HASTA POP-ROCK, TINTES DE RAP, HIP HOP Y DANCE, QUE ATRAPAN DESDE EL PRINCIPIO CON SUS VOCES.



LOS CHICOS TIENEN BASTANTE ENCANTO Y LOS PUEDES VER PROMOCIONANDO LAS MARCAS DE HAT´SON (GORRAS) Y SMART (UNIFORMES). PERO CUANDO MÁS DERROCHAN SU ENCANTO ES EN EL BAILE *SPROUT DANCE*, CON PASES QUE ELLOS MISMOS INVENTARON Y QUE SI ES LA PRIMERA VEZ QUE LO VEN, SE SORPRENDERÁN BASTANTE, PERO ES MUY ORIGINAL.

Cuentan con dos álbumes, uno anónimo y el segundo bajo el nombre de *Who Am I*, el cual sacaron en enero del 2014. Por supuesto, la lista de sencillos es más amplia con cuatro en su haber, como *It B1A4* (2011), *In the Wind* (2012), *This Time is Over* (2012), *What's Happening* (2013) y *Solo Day* del 2014.

Aunque esto no es lo único que pueden conseguir del grupo, ya que también tienen especiales de sus presentaciones en vivo, así como discos en japonés, tanto álbumes como sencillos, los cuales varían un poco en algunos temas y los títulos de los mismos, como el de *Beautiful Target* (2012), *Oyasumi Good Night* (2012) y un CD especial que conjunta *Let's Fly* con *It B1A4* (2012), los cuales no están disponibles para el mercado coreano.

Ellos interpretan algunos temas para doramas como *Take Care of Us, Captain* (2012), *The Thousandth Man* (2012), *Reply 1994* (2013) y *We Got Married*, entre otros.

ELLOS CANTAN EN VIVO EN TODAS SUS PRESENTACIONES, POR LO QUE SI TIENEN LA OPORTUNIDAD DE VERLOS, PUEDEN ESTAR SEGUROS QUE VAN A UN CONCIERTO DE CALIDAD, DE AHÍ QUE EN ALGUNOS DE SUS CONCIERTOS SE AGOTARAN LAS ENTRADAS EN MENOS DE CINCO MINUTOS.

MIEMBROS:

Jin Young (líder y vocalista)
CNU (rapero y bailarín)
Sandeul (vocalista y bailarín)
Baro (vocalista y rapero)
Gongchan (maknae y vocalista)

TRENES, METROS Y SHINKANSEN

EL SISTEMA DE TRANSPORTE FÉRREO EN JAPÓN

Por Sunako Ye-Seul

TRANSPORTARSE EN JAPÓN ES UNA DE LAS COSAS MÁS COMPLICADAS QUE HAY. CUANDO UNO LLEGA A ESTE PAÍS, Y ESPECIALMENTE, CUANDO ARRIBA A LA AJETREADA CIUDAD DE TOKIO O ALGUNA OTRA DE LAS GRANDES METRÓPOLIS NIPONAS, NOS PERCATAMOS QUE LA MEJOR MANERA DE TRASLADARSE ES EL METRO. ¿CÓMO ENFRENTARSE A UNO DE LOS GRANDES PAÍSES DE LA MODERNIDAD FERROVIARIA? PUES BIEN, EN ESTA OCASIÓN TOCA HABLAR SOBRE EL TRANSPORTE FÉRREO DE JAPÓN.

LAS LÍNEAS DEL TREN, LA MATERIALIZACIÓN DE LO INFINITO

Comencemos con decir que existen, básicamente, dos tipos de sistema de transporte ferroviario común en Japón. Ambos son manejados por dos empresas privadas diferentes. Uno es el ***densha***, los trenes que corren al nivel de la tierra. Éste es, por decirlo, el sistema más sencillo. Cuenta con 12 líneas públicas en Tokio y otras tantas privadas. Una vez que puedes comprender la forma en que se mueven dentro de la ciudad estos trenes y la forma de transbordar, es relativamente fácil emplear este medio.

El segundo sistema es el del metro o ***chikatetsu***. El sólo ver el mapa de las líneas que conforman esta vía subterránea te da una idea de lo casi imposible que es manejarla . El chikatetsu es tan complicado que es muy común ver a los japoneses consultando los mapas y guías puestos en los andenes o las aplicaciones que ayudan a facilitar el transporte en estos trenes.

El tener esto en mente, y sobre todo, gracias a la experiencia que genera el perderte incontables veces, puede ayudarte a aprender bien a usar estos sistemas de transporte en Japón.

DIVERSAS LÍNEAS SE CRUZAN Y CORREN DE FORMAS DIVERSAS, ADEMÁS DE QUE EN SÓLO UNA LÍNEA PUEDEN CORRER DOS O MÁS TRENES CON DIFERENTES DIRECCIONES

LOS BOLETOS Y TARJETAS

Como mencioné en un artículo pasado, el sistema de cobro en el metro y tren de Japón se basa en el número de estaciones y distancia que recorras. Es por esto que hay dos maneras de pagar.

La primera consta en la compra de tickets con un precio fijo. Esto es lo preferente si no acostumbras a usar el tren o chikatetsu para trasladarte. Para adquirir estos boletos se observa un mapa en la parte superior de las máquinas que los ofrecen, que se encuentran dentro de las estaciones, a la entrada de las líneas. El mapa presenta los precios que se cobrarán desde esa estación hacia cualquier otra estación del sistema. El menú de estas máquinas también está en idiomas como el inglés, el coreano y el chino, por lo que no es complicado usarlas y adquirir uno mismo los boletos.

La segunda manera de pagar es por medio de las tarjetas. Existen dos tipos de tarjeta: una llamada ***Suica*** y otra llamada ***Pasmo***. Con ambas tarjetas se puede acceder a cualquier línea del tren o metro, con la única diferencia de que, en el caso de la primera, se puede usar en todo el país, mientras que en el caso de la segunda su uso está restringido a la ciudad de Tokio. Para usarlas sólo es

ESTAS TARJETAS SE PUEDEN OBTENER EN LAS MISMAS MÁQUINAS DONDE SE COMPRAN LOS BOLETOS, Y DONDE ES POSIBLE HACER TAMBIÉN EL PROCESO DE RECARGARLAS.

necesario aproximarlas a los sensores que se encuentran en las entradas a las líneas, donde además se cuenta con una pantalla que te mostrará inmediatamente cuánto saldo tienes en tu tarjeta. Este sistema de las tarjetas es, en mi opinión, el mejor, pues incluso puedes personalizarlas al grabar tu nombre y número de teléfono en ellas, por lo que si la extravías no es raro que la persona que la encuentre la entregue a algún trabajador de la estación y que éste te llame para que la recojas. Como dato extra, estas tarjetas también pueden usarse en las máquinas expendedoras y para comprar en algunas tiendas, pues se paga con ellas y el costo es deducido del saldo que tengas.









Algo muy importante a destacar es que, como ya había mencionado en otro artículo, debido al alto costo del transporte, es prácticamente obligatorio que las escuelas o trabajos proporcionen a los estudiantes y trabajadores un documento en el que se especifica las estaciones que se toman todos los días para trasladarse, el cual, presentado en la oficina de la estación, permite que se graben en un sistema con el objetivo de que, después de pagar una cantidad más o menos grande de dinero, puedas ir y regresar del trabajo o escuela a casa de forma gratuita, lo cual resulta inmensamente favorable.

ESPERANDO EL TREN. ALGUNOS ASPECTOS IMPORTANTES

En todas las estaciones aparecen unas pantallas en las cuales se anuncia la hora de llegada de los trenes. Los trenes locales suelen ubicarse por presentarse en letras verdes, mientras que los trenes exprés aparecen en letras rojas.

LA MANERA DE FORMARSE PARA ESPERAR EL TREN ES BASTANTE ORDENADA. ABSOLUTAMENTE TODAS LAS PERSONAS SE COLOCAN EN LAS LÍNEAS PINTADAS EN EL PISO Y RESPETAN EL ORDEN

En las estaciones subterráneas suele haber dos tipos de líneas pintadas en el piso, amarillas y blancas. Las primeras funcionan para hacer fila al esperar los trenes exprés, y en el caso de las líneas blancas sirven para formarse al ingresar a los trenes locales. Cuando llega el tren, primero se permite salir a las personas y, una vez que todos los que tengan que bajar estén fuera, sube el resto de las personas.

Probablemente lo explicado antes puede dar cuenta de uno de los aspectos de mayor civilidad que tienen los japoneses.

EL AMBIENTE DENTRO Y FUERA DE LOS TRENES

El afanado ambiente de las estaciones es una de las cosas que más suele llamar la atención.

En las entradas de las estaciones suelen haber ***lockers*** que puedes usar hasta por 24 horas con un costo que va desde los 35 hasta los 75 pesos mexicanos, dependiendo del tamaño de lo que quieras dejar, lo cual es bastante útil, ya que muchas personas no quieren cargar tantas bolsas o maletas para pasear.

Dentro de las estaciones también es común encontrar muchas tiendas, ya sea de ropa, pequeños restaurantes o librerías, que los hacen parecer más centros comerciales que estaciones de transporte férreo.

El orden para subir y bajar las escaleras eléctricas también es estricto. En Tokio se hace una fila inmóvil del lado izquierdo y se deja abierto el paso por el lado derecho sin excepción. En la ciudad de Osaka cambia el orden de los lados. Esta forma permite que las personas con mayor prisa puedan transitar rápidamente y no se perturbe o moleste a nadie.

Dentro de los andenes no pueden faltar las máquinas expendedoras de bebidas, ya sean frías o calientes. Además, al interior de los trenes hay aire acondicionado o calentadores de acuerdo con la estación del año, lo que hace que el trayecto no sea fastidioso, especialmente en verano e invierno.

La gente suele ser muy callada dentro de los vagones por la costumbre de no querer incomodar a los demás. Esta es la principal razón por la que está prohibido hablar por los celulares dentro de los trenes, además de que no es bien visto que dentro de ellos la gente hable con voz alta o vaya comiendo. Sin embargo, si bien esto es verdad, tengo que decir que cuando se llegan a subir estudiantes de preparatoria o jóvenes en grupo suelen se exageradamente ruidosos.

Antes de la llegada a cada estación suena una voz femenina que anuncia cuál es el próximo destino y con cuáles líneas se conecta esa estación. Lo interesante es que esta voz no sólo lo dice en japonés, sino también en inglés.

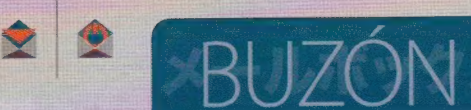
Usualmente las estaciones tienen más de una salida. Aunque ya llevo más de medio año viviendo en Tokio, cada salida te transporta, casi literalmente, a un mundo diferente, por lo que siempre hay que fijarse exactamente cuál es la salida que nos llevará a nuestro destino.

EL SHINKANSEN

Este sistema de transporte es especial. El ***shinkansen*** es utilizado para recorrer diversas rutas entre provincias. Al igual que los trenes del sistema básico, es demasiado puntual, por lo que no espera más de 2 o 3 minutos en cada estación para continuar su trayecto. El costo de este sistema, lamentablemente, es bastante alto (no menos de 600 pesos mexicanos en el caso de la distancia más corta), además de que es necesario reservar los boletos con antelación, pues están enumerados.

DEBIDO A LA ALTA VELOCIDAD DE ESTE INMENSO, SEGURO E IMPONENTE TREN, ES POSIBLE RECORRER, POR EJEMPLO, LA DISTANCIA ENTRE TOKIO Y YOKOHAMA, EN MENOS DE 5 MINUTOS, LO CUAL LO HACE REALMENTE EFICIENTE RESPECTO AL TIEMPO.

De esta forma terminamos el recorrido por el sistema de transporte férreo de Japón. Como vimos, no es nada sencillo, pero aun así es y probablemente seguirá siendo la mejor manera para moverse dentro del territorio nipón.



Por Angel Princess y Goji
E-mail: angelygoji@vanguardiaeditores.com

–Recuerdo mis milenarios años mozos, en los que el anime era todo arte y nada de destape como esas series fanservice que hay por montón hoy en día, ¿y saben qué? Era aburridísimo, ahora tengo mil y un chiqui-mamis primaverales para halagar mi pupila. –Goji, no exageres. No todo el anime hoy en día es de ese tipo. ***–¿De cuál, del que enseña pechuga y panchirazo?*** –¡Goji! ¿Qué vocabulario es ese? ***–Uno muy dragonesco mi chava.*** –¡Ay, en fin! Eres imposible, mejor ponte a leer las cartas de nuestros lectores, antes de que te dé un estate quieto. ***–Ay mujer, siempre tan agresiva.***

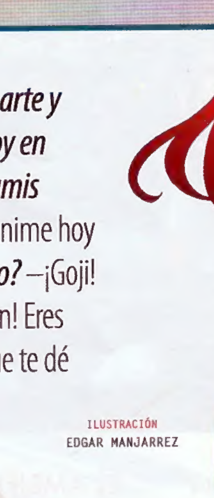


ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ



LUKA-CHAN

¡ANGEL Y GOJI!

¿Qué tal se encuentran? Yo me la pasé muy bien la semana pasada que fue mi cumpleaños, hubiese sido divertidísimo que ustedes estuviesen en mi fiesta, prometo que para la próxima les guardaré pastel. Me encanta el anime de terror, ***Hellsing*** es el número uno, tengo todos los manga, me encantaría que hicieran un especial sólo de ***Hellsing***, por favor complázcanme con esta petición, les estaré eternamente agradecida.



RE: ¡ANGEL Y GOJI!

Estimada Luka-chan, te prometemos que pasaremos tu petición al ***Conexión Manga Team*** para que cumplan tu deseo, y si no, ataremos a Goji al árbol más alto durante una tormenta eléctrica.
–Achis, achis, ¿y yo por qué?
–Tranquilo, es sólo para crear presión, tú no te apures. ***–Eh... ok, ya me diste miedito.*** –Ves, ya comenzó el especial de terror, jajaja... ***–Ay mi chava, bien que me espantaste.*** –Algún día tenía que ser la mía, mi querido dragón. ***–Eso sí.***



CECILIA NOS SALUDA

¡HOLA!

Mi nombre es Cecilia y quiero felicitarlos, me encanta la revista y gracias a ella pude conocer animes muy buenos cuando empezaba a ver anime. De hecho, ya cumplo un año de seguir la revista y me encanta su sección. Me gustaría que hablaran de la tercera temporada de ***Junjou Romantica*** y tengo una pregunta para Goji, ¿cómo reaccionó al ver ***ME!ME!ME!***? Adiós.



RE: ¡HOLA¡

– Estas son las mañanitas que te canta un Gojitooo... por tu primer año de otaku... –Mucho yaoi te regalo yooo... ***–¡Angel! no mal envicies a mi amiga Cecilia.*** –¡Ah, mira, qué curioso! Tú haces exactamente lo mismo con los lectores. ***–Sí, pero a ellos no les estoy ofreciendo yaoi.*** –Pero les ofreces hentai, que es peor, ¡dragón mañoso! No te preocupes, amiga Cecilia, en cuanto tengamos información de ***Junjou Romantica*** la verás en nuestra revista sin importar que a Goji no le guste el yaoi.



CHIBI USAGI

¡GOJI!

¡Quiero contarte que me encantó tu nueva imagen, te ves lindísimo! Me encantaría verte en un anime con ese estilo, ¿crees que algún día tu jefe se decida a hacer un anime basado en tu cómic, ***Goji un dragón con Angel***?



RE: ¡GOJI!

–Pues ya se está tardando, mi estimada Chibi Usagi, me prometió un reencuentro espectacular y me quedé chiflando en la loma. –¡Goji, por dios, no seas mentiroso! Lo único que te prometió fue un aumento de sueldo si te portabas bien y hasta donde sé sigues de travieso. ***–Es que lo mío no son travesuras Angel, es arte, y no cualquiera lo hace como yo.*** –Eh... sí, seguro. ***–Palabra de Goji.***



LET

¡HOLA!

Es un placer escribir a mi revista favorita, de la cual llevo siete años como su fiel seguidora, por cierto, felicito a todos los que hacen posible esta maravilla y claro, Angel y Goji, su sección es de mis preferidas. Además soy fan de ***InuYasha***, ***Naruto*** y ***Death Note*** porque amo a Mello (aunque L también tiene lo suyo), eso es todo por ahora, gracias y hasta pronto.



RE: ¡HOLA!

–Amigocha Let, por fin me escribe una fan que no es yaoi adicta, no porque no me caigan bien, digo, todas tienen un lugar en mi corazoncito de dragón, pero es que ya chole. –Goji, deja de juzgar los gustos de los lectores, ese no es tu trabajo. ***–Oh, sólo me solidarizo con la empresa.*** –¡Sangrón! ***–Pero sólo tantito, he,he.***

–Hasta la próxima vez amigos y recuerden que también pueden leer los comentarios de Goji y de su amiga Angel Princess en la página de Facebook de ***Conexión Manga Oficial***. ¡Matta ne!


DibujArte
VEN Y APRENDE CON
LOS MAESTROS QUE HACEN
LA REVISTA DIBUJARTE
DIBUJARTE SCHOOL
PRESENTA ESTE
ANUNCIO
Y TU INSCRIPCIÓN
ES GRATIS
Salvador Díaz Mirón No. 156,
Col. Santa María la Ribera,
México, D.F., 06400.
Metro San Cosme
y MetroBus Buenavista
Tel.: 55 14 14 10



tnt especial

DIBUJANTES Y DOBLAJE 6

8, 9 DE AGOSTO DEL 2015

EXPO REFORMA

CALLE MORELOS 67, CUAUHTÉMOC, JUÁREZ, CIUDAD DE MÉXICO, D.F

INFORMES: 26 16 23 00, 55 18 37 02 WWW.TNT-WEB.NET WWW.EXPO-TNT.COM